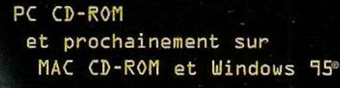

GÉNÉRATION 4
GEN 4
LE MEILLEUR DES JEUX MICRO
N°87 - Avril 1996 - 38 F
QUAKE ARRIVE !
Le Doom nouvelle génération
Duke Nukem 3D
Le tout premier
6 étoiles de Gen4
Chronomaster
Le jeu d'aventure
selon Roger Zelazny
Soluce
Gabriel Knight 2,
et la lumière fut !
Bad Mojo
Vous allez enfin
aimer les bugs !
L 9825 - 87 - 38,00 F

INFOGRAMES, l'Aventure

LE SECRET DU TEMPLIER

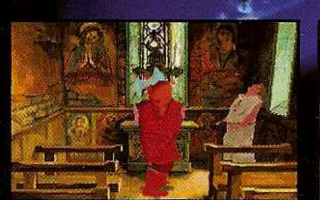
Oserez vous franchir les Portes du Temps?

Vous êtes William Tibbs jeune étudiant américain dont la fiancée, Juliette Gascogne, vient d'être enlevée par Wolfram, un émissaire du Malin venu du fond des âges...
Pour retrouver Juliette, vous devrez franchir les Portes du Temps et combattre, en 1329, Wolfram le "renard à la crinière rouge", au coeur même de la Commanderie des Templiers.
Échapperez vous aux coups mortels des redoutables Chevaliers Noirs ? Parviendrez vous à déchiffrer le langage secret des pierres précieuses ? Saurez vous découvrir le trésor des Templiers ? Votre quête est semée d'embûches et d'ennemis éternels. Etes vous digne de relever ce défi ?











PRISONER OF ICE

La glace cache parfois de monstrueux secrets

Janvier 1937. Sous les glaces du pôle sud se terrent de monstrueuses créatures : les Prisoner of Ice. Au coeur d'une base secrète, des scientifiques nazis veulent s'approprier leur colossale puissance. Bruce Ryan, un jeune militaire américain en mission secrète pourra-t-il les stopper?
Inspiré de l'oeuvre de Lovecraft et de faits authentiques de la seconde guerre mondiale, Prisoner of Ice vous entraîne dans une grande aventure fantastique mêlant magie cthulienne, espionnage et enquête.





PC CD-ROM
et prochainement sur
MAC CD-ROM et Windows 95





ALONE IN THE DARK 3

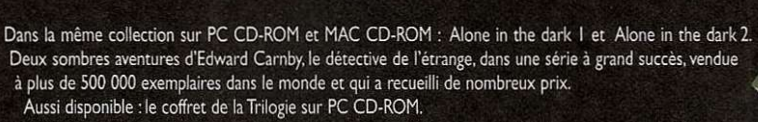
Pas de répit pour Edward Carnby

Dans Alone in the Dark 3, vous affronterez les forces maléfiques qui règnent sur la ville fantôme de Slaughter Gulch, dans un western surnaturel mêlant vestiges du far-west et magie Navajo.

PC CD-ROM et prochainement sur MAC CD-ROM et Windows 95



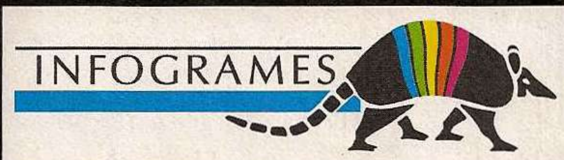




Dans la même collection sur PC CD-ROM et MAC CD-ROM : Alone in the dark 1 et Alone in the dark 2.
Deux sombres aventures d'Edward Carnby, le détective de l'étrange, dans une série à grand succès, vendue à plus de 500 000 exemplaires dans le monde et qui a recueilli de nombreux prix.
Aussi disponible : le coffret de la Trilogie sur PC CD-ROM.

Entièrement réalisés en 3D temps réel, avec une vision cinématographique des personnages et des scénarios d'une grande richesse, les trois épisodes d'Alone in the Dark vous plongent dans une atmosphère terrifiante, combinant enquête surnaturelle et combats.

Une collection à découvrir absolument... si vous n'avez pas peur du noir !



82-84, rue du 1er mars 1943 • Villeurbanne cedex France
Tél. (16) 72 65 50 00 / Fax (16) 72 65 50 01
Contact Commercial : (16) 72 65 50 13

Retrouvez les nouveautés Infogrames sur Internet:
http://www.Infogrames.fr

Je désire recevoir une documentation sur les produits Infogrames : GEN 4 04/96

Le Secret du Templier ☐ Prisoner of Ice ☐ Alone in the Dark ☐

Je désire recevoir le catalogue Infogrames ☐

Nom ______ Prénom ______ Age ______

Adresse ______

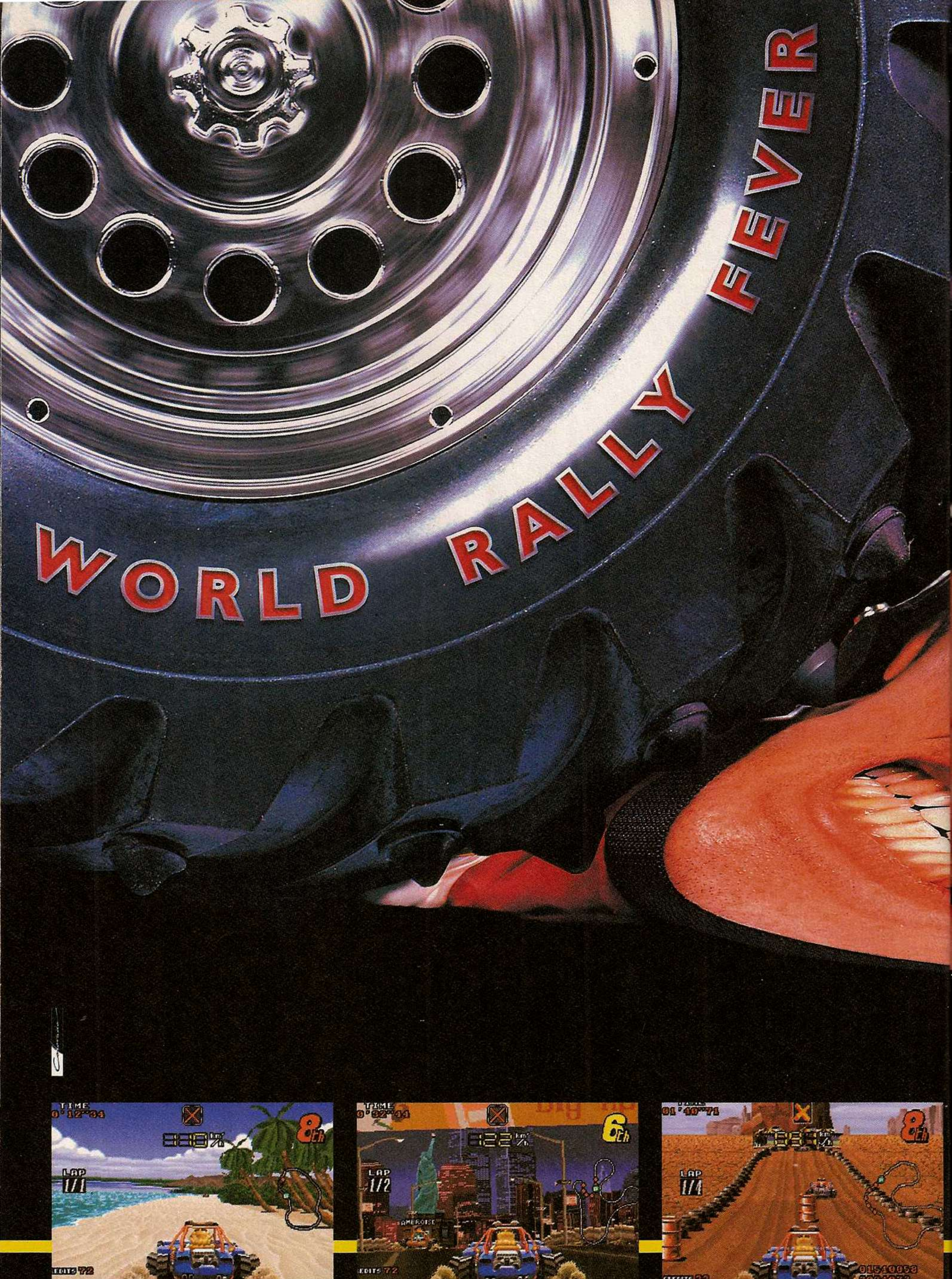
Code postal ______ Ville ______ Pays ______

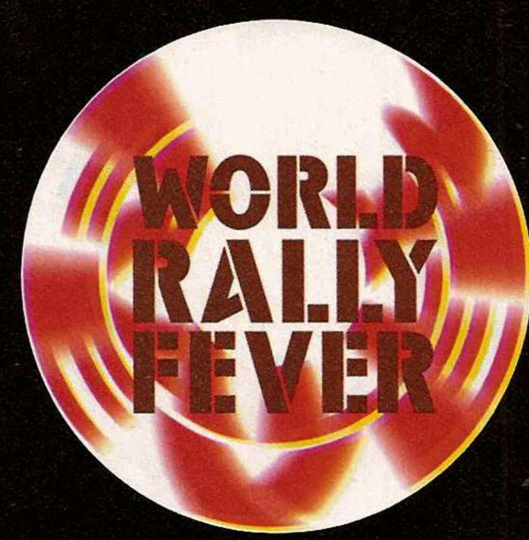
J'utilise un : PC ☐ Macintosh ☐ Lecteur de CD ROM oui ☐ non ☐

J'utilise une console ☐ Modèle ______

J'utilise un lecteur de CD-i ☐ J'utilise un lecteur de Vidéo CD ☐

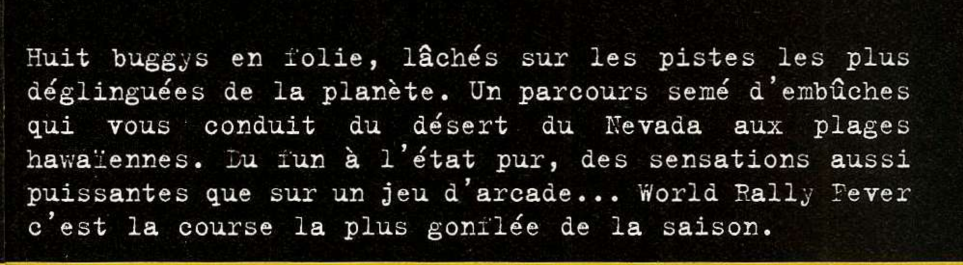
Bulletin à retourner à : INFOGRAMES MULTIMEDIA - Service Informations Consommateurs- 82-84, rue du 1er mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX.


WORLD RALLY FEVER



sur PC CD ROM

Plus meurtrier qu'un Week-end de Pentecôte!







GEN4 SOMMAIRE 87

AVRIL 1996

CD GEN4

Si vous n'êtes pas déjà en train d'éviscérer du monstre ou un camarade (virtuellement, bien sûr), installez vite la démo de Duke Nukem 3D…

PAGE 10

COURRIER

Le Teignard se voyait déjà « Duke suprême »… or il s'est fait évaporer les tripes à une cadence ahurissante. Il se venge bassement sur les lecteurs en…

PAGE 16

NEWS

Non, non, on a pas mis de poisson d'avril. On vous le jure sur la tête de Fred. Eh, Fred qu'est-ce qui t'arrive ? Fred réponds-nous ! Freeeed…

PAGE 24

PREVIEWS

« Voir avant, toujours anticiper, pour ne pas finir en viande hachée » (maxime Dukienne).

PAGE 40

REPORTAGE

Duke, le poids lourd de la mutilation de masse, peut-il se faire détrôner par un Quake ?

PAGE 54

TESTS

Bains de sang, traquenards, dispersions de viscères, duels, courses à l'équipement, poursuites frénétiques… euh, il y a eu autre chose, ce mois-ci ?

PAGE 68

SOLUCE

Une salve de RPG pour la soluce que vous attendiez tous : The Beast Within !

PAGE 144



TEST

Duke Nukem 3D

Si vous n'aviez jamais entendu parler de ce jeu exceptionnel, autant vous le dire tout de suite, Duke balaye tous les jeux à la Doom qui l'ont précédé. Petits bras s'abstenir !

PREVIEWS

After Life

Pour ceux qui trouvaient que Sim City commençait à devenir lassant, voici un jeu original de LucasArts qui vous propose de gérer le paradis et l'enfer.



LES TESTS

■ Bad Mojo	P. 80	■ Rise Of The Robots 2	P. 130
■ Battleground…	P. 128	■ Silent Hunter	P. 112
■ Chronomaster	P. 88	■ Space Bucks	P. 116
■ D	P. 108	■ Terra Nova	P. 124
■ Descent 2	P. 104	■ Top Gun	P. 100
■ Duke Nukem 3D	P. 70	■ Track Attack	P. 120
■ Fantasy General	P. 136	■ Warbirds	P. 94
■ Fast Attack	P. 132	■ Wayne Gretzky	P. 134



REPORTAGE

Quake

Enfin , après des mois de devinettes et de promesses alléchantes, id Software se décide à nous donner un aperçu concret de Quake.

Track Attack.

Les règles ont changé, entrez en piste ....!



Tracés et choix de la piste,
obstacles,
positions,
performance,
coulisses

Le système DTS est une innovation étonnante utilisée en exclusivité pour Track Attack. Il permet aux différents pilotes de modifier à volonté la piste. Faites apparaître des murs ou des ponts sur la piste, changez le tracé et bien plus encore ....



Réseau, Modem et connexion directe, Q-Sound, un moteur 3 D fabuleux, 39 pistes modulables et une jouabilité incroyable.

Pour obtenir plus d'informations, téléphonez au 72.53.25.00, ou écrivez à Electronic Arts, Centre d'affaires Télébase, 3 rue Claude Chappe, 69771 St. Didier au Mont d'Or Cedex.

MICROPROSE

MicroProse World Wide Web Site: http://www.microprose.com





VERSION COMPLETE

28 NIVEAUX DE BOUCHERIE
8 JOUEURS EN RÉSEAU
EDITEUR 3D DE NIVEAUX
VISION RELIEF STÉRÉOSCORIQUE

DUKE NUKEM 3D

6/6 GÉN 4
1ER JEU À OBTENIR CE SCORE

95% JOYSTICK

5/5 PC LOISIRS

18/20 CD LOIS



FormGen
INCORPORATED











«Ce jeu donne un sacré coup de vieux au jeu référence. Sidérant et doté d'une réalisation et d'une jouabilité parfaite.»
MPC

«Duke Nukem est une révolution qui regorge de nouveautés et d'innovations, il va devenir la nouvelle référence.»
GEN 4

«Attention : Il ne s'agit pas d'une pâle copie. DN arrive à temps pour changer le genre.»
JOYSTICK

«Duke Nukem, s'avère le meilleur jeu du genre... Un must en préparation.»
PC FUN



ENTREZ DANS UN UNIVERS RADIOACTIF



- Option mode graphique SVGA.
- Modem et possibilité de réseau jusqu'à 8 joueurs.
- Courir, sauter, voler en jetpack, ramper dans les égouts et les conduits d'aération, marcher sur la lune, voyager en métro, voiture, navette spatiale... EPOUSTOUFLANT !
- Narguer vos ennemis avec RemoteRidicule™ (Envoyer des messages digitalisés aux autres joueurs).
- Nager, tirer à la surface de l'eau et dans ses profondeurs.
- Armes futuristes et sur-puissantes, lance-flammes, grenades télé-déclenchables, mines antipersonnel, canons réducteurs, leurres (hologram-box) et grands coups de Rangers.
- Vous pouvez tout détruire sur votre passage, buildings, ordinateurs, caméras de sécurité, ponts, murs, plafonds... EXPLOSIF !
- Editer vos propres niveaux, vos textures, vos ennemis...

Le futur des jeux 3D ne sera plus jamais le même.

Publié par 3D Realms. Commercialisé par FormGen, Inc. Tous droits réservés.
Distribué par CentreGold France - 6 Boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy - Tél. : (1) 41 06 96 70
Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD





Outre les habituelles démos de jeux et quelques surprises dans le répertoire divers, c'est le retour de Gen4Live, une émission qui vous présentera régulièrement toutes les nouveautés dans le domaine du jeu vidéo. Des news, des interviews, des scoops... pour environ 25 minutes d'émotion.

CD-licat !

DEMOS PC (Dos)

Pour les jeux sous Dos, passez sur votre lecteur de CD-Rom (***D :***, généralement), tapez ***Go*** puis ***Entrée***. Après avoir sélectionné un jeu (tapez le chiffre correspondant), celui-ci s'installe sur votre disque dur ou se lance directement. Suivez ensuite les instructions ci-dessous. En cas de problème, la dernière ligne de chaque paragraphe donne une indication sur le moyen le plus simple de lancer le programme en direct.
N'oubliez pas non plus les démos sous Windows, peu nombreuses ce mois-ci. Lancez Windows, puis allez dans le gestionnaire de fichiers et cliquez sur le programme ***Gen4.exe*** pour accéder au menu de lancement des démos et de TVCD sous forme de photos.

■ Azrael's Tear (Mindscape, Dos, jouable)

Après avoir lancé le jeu (tapez ***AZ*** dans le répertoire ***AT***), vous vous retrouvez dans un univers en 3D. Les flèches du clavier servent à vous diriger, et vous pouvez aussi regarder en haut et en bas avec les touches ***Ins*** et ***Sup***. La souris sert à diriger le curseur à l'écran. Ce dernier change de forme selon l'action possible, tandis que le côté droit de l'écran sert à vous décrire ce que vous voyez et ce qui se passe.
(Tapez AZ pour lancer la démo d'Azrael's Tear).

■ Budtucker (Merit Studios, Dos, jouable)

Voici un jeu d'aventure dans le plus pur style LucasArts, avec diverses icônes en bas de l'écran qui permettent de donner les ordres, le curseur permettant alors d'agir ou de se déplacer sur la fenêtre graphique.
(Pour lancer la démo, envoyez dans Dos/Budtuck Tucker.exe).



▲ Toshinden (PC).



▲ Budtucker (PC).

■ Duke Nukem 3D (3D Realms/ US Gold, Dos, jouable)

Enfin, la démo jouable d'un niveau du génial jeu de 3D Realms. En attendant la version complète fin avril, de quoi s'éclater seul ou à plusieurs. Utilisez le menu pour configurer le soft comme vous voulez et appuyez sur ***F1*** pendant le jeu pour afficher les instructions.
(Pour lancer la démo, dans Dos/Duke3D tapez sur Duke.exe ou sur Setup.exe pour jouer en réseau et Install pour le mettre sur votre disque dur).

■ Earthworm Jim (Activision, Windows 95, jouable)

Pour savoir comment jouer, utilisez le menu d'aide en haut à droite (***Help***). Un menu hypertexte vous permettra de découvrir les touches pour diriger votre héros.
(Dans Win/EWJdemo, cliquez tout simplement sur Worm.exe).

■ Exhume (Lobotomy/BMG, Dos, jouable)

S'appelant encore PowerSlave sur la démo, voici un jeu à la Heretic se déroulant dans un univers égyptien. Prévu seulement pour l'automne prochain, il suffit de taper sur la touche ***F1*** pour avoir un récapitulatif de toutes les commandes utiles. Bonne exploration.
(Lancez PS dans le répertoire Dos/PS pour jouer).

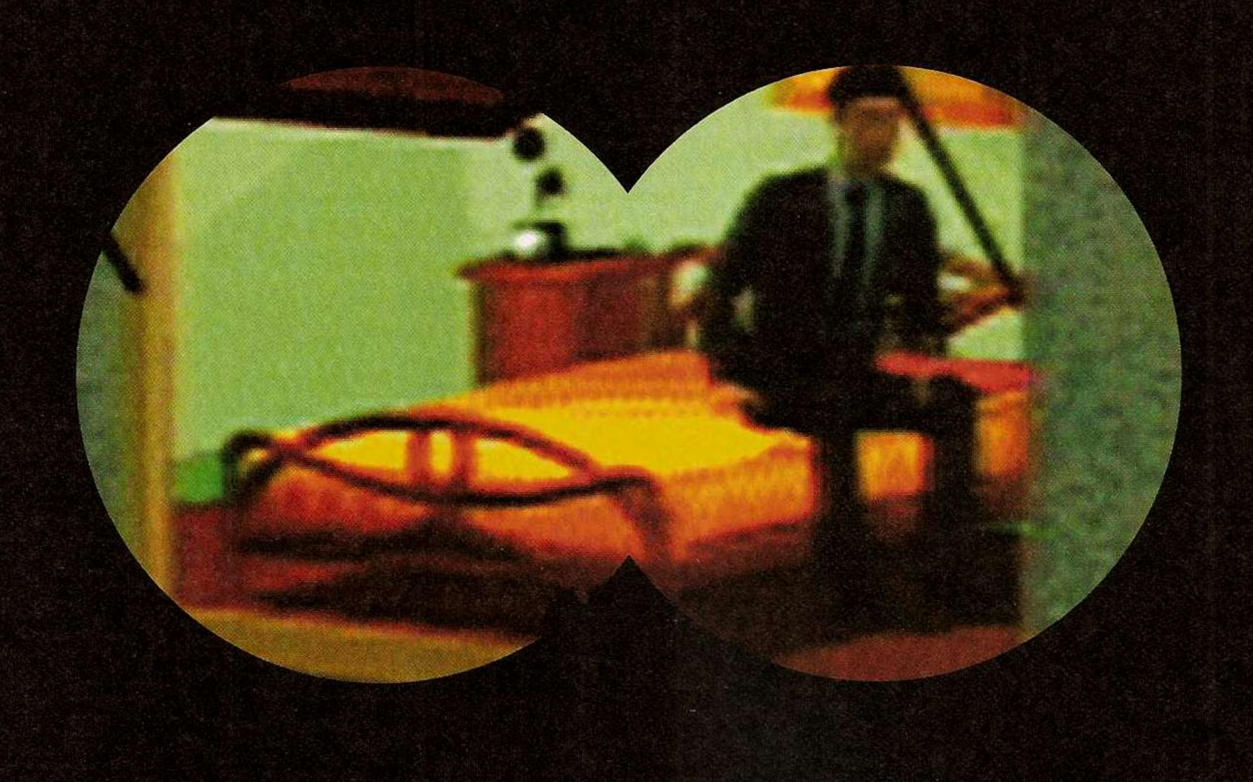
■ Meridian 59 (Terra Nova Interactive, Windows, jouable)

Internet est le futur du jeu vidéo. Avec Other Realms : Meridian 59, vous ne pourrez qu'en être convaincu. Évoluez dans un monde en 3D avec des dizaines d'autres personnages de toutes nationalités. Après avoir installé le jeu, créez votre personnage et partez découvrir le monde de Meridian 59. Le clavier sert à ce déplacer, tandis que la souris donne les divers ordres. Lisez le document ***Meridian Help*** pour savoir comment jouer exactement.
(Sous Windows, utilisez Pkunzip pour décompacter la démo sur votre disque dur puis cliquez sur l'icône Meridian. Il faudra ensuite vous connecter et accéder à un compte pour pouvoir jouer).

■ Normality Inc. (Gremlin/Funsoft, Dos, jouable)

Pendant le jeu, en appuyant sur ***O*** vous accéderez aux options pour configurer le jeu. En laissant le doigt appuyé sur le bouton gauche de la souris et en la bougeant, vous vous déplacerez tandis qu'avec le bouton

SECRET MISSION



«JEF4... STOP... RDV en Opalie, Hôtel du Lotus Noir... Stop... Vous trouverez les documents à l'endroit habituel... Stop.... Votre contact sera sur place... Stop... Restez sur vos gardes ... Stop... Mission Top Secret»



▲ Duke Nukem 3D (PC).

droit, vous accéderez au personnage pour regarder, utiliser, ouvrir, etc. ***(Pour lancer le jeu, après l'avoir installé, tapez Norminc.bat).***

■ Speed Haste (Shareware, Dos, jouable)

Cette course de voiture en 3D rivalise en qualité avec les softs commerciaux. Pour jouer au clavier, les touches de direction servent à accélérer et à tourner tandis que les touches de fonction ***F1*** à ***F3*** permettent de changer d'angle de vue. ***(Dans le répertoire Speedshac lancez Speed).***

■ Spud (Gametek, Dos, jouable)

Une fois la démo lancée, le bouton droit permet d'accéder aux menus d'inventaire et de sauvegarde, assez bizarres il faut bien le reconnaître. Si non, pour se déplacer, agir et ramasser un objet, il suffit de diriger le curseur à l'écran, qui prend une forme différente suivant l'action possible. ***(Dans le répertoire Spuddemo, une fois copié sur votre disque dur, tapez Spud.exe).***

■ Strife (Velocity, Dos, jouable)

Encore une fois, après avoir lancé le jeu, appuyez sur ***F1*** pour accéder au menu d'aide en ligne. ***(Dans le répertoire Dos/STRIFE, lancez Strife).***

■ Terra Nova (Looking Glass Technologies, Dos, jouable)

Découvrez ce jeu de stratégie/action très complet, pouvant se jouer à la souris et au clavier. Une aide incorporée permet de mieux comprendre l'utilisation du produit. ***(Pour lancer la démo, placez-vous dans le répertoire Terranov et tapez Install).***

■ The Dark Eye (Warner Active, Windows, non jouable).

Cette bande annonce vous présente un des produits les plus originaux de ce début d'année. Elle n'est pas jouable alors installez-vous confortablement et regardez !

■ Toshinden (Playmates, Dos, jouable).

La démo incroyable du jeu PlayStation en cours d'adaptation sur PC ? Sur une machine puissante, le rendu est carrément fou. Les divers menus permettent de configurer le jeu comme bon vous semble, surtout pour ce qui est du clavier. Trois des personnages sont accessibles sur cette version limitée. Dans le dossier ***TSH***, le fichier ***readme.txt*** vous donnera tous les détails pour savoir comment utiliser la démo. ***(Dans le répertoire Dos/TSD tapez TSD.exe).***

■ Virtual Snooker (Interplay, Dos, jouable)

Après l'excellent Virtual Pool, voici un snooker en 3D toujours chez Interplay. Dans le menu, vous pouvez découvrir les différentes touches servant à jouer et configurer le jeu comme bon vous semble. ***(Pour lancer la démo, allez dans Virtual tapez Snooker).***

■ Gen4Live TVCD : l'émission CD du jeu vidéo.

Nous vous avons concocté une émission pour une présentation multimédia des gros titres à venir. Il n'est pas possible en effet d'obtenir des démos sur tous les produits et vous pourrez surtout découvrir des sujets originaux, des interviews, etc. Si vous avez des remarques ou des suggestions à faire sur cette émission, faites-nous en part ! ***(Pour faire fonctionner les vidéos de TVCD, il faut d'abord installer QuickTime For Windows à partir de TVCD. Redémarrez Windows pour valider l'installation).***

■ Le Club Européen du CD :

Un catalogue multimédia complet des CD-Rom de ce club.

■ Les scénarios pour Warcraft 2

Dans répertoire ***SCÉNARIOS*** vous pourrez trouver une trentaine de scénarios exclusifs réalisés par des lecteurs de Génération 4. Pour les utiliser, il faut les copier dans votre répertoire ***War2*** sur votre disque dur et utiliser l'option ***Custome Scenario*** pour y jouer.

MAC ET POWERMAC

Seulement trois démos pour les fans de Macintosh, mais elles sont de grande qualité, et les mois à venir devraient voir leur nombre augmenter à nouveau.

■ A10-Cuba (Mac, jouable)

Mieux vaut copier le répertoire sur votre disque dur, puis lancer ***Cuba-Demo***. Ensuite, utilisez l'aide en ligne pour les instructions de vol.

■ System Shock (Origin, PowerMac, jouable)

A priori, sur une partie des CD de démos, c'est une version dédiée à un magazine anglophone qui a été dupliquée. Vous pouvez la décompacter sur votre disque dur en cliquant sur le fichier ***.sea***. La démo ne fonctionne que sur PowerMac.

■ The Dark Eye (Warner Active, Mac, non jouable)

Cette bande annonce vous mettra l'eau à la bouche pour un produit très original. ■



▲ Azrael's Tear (PC).

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom a été contrôlé avec les derniers programmes anti-virus et aucun virus connu n'a été détecté. Les programmes fournis ont été testés sur plusieurs configurations standard. Cependant, aucune garantie ne peut être donnée pour un dysfonctionnement éventuel (surtout sur PC ou sous Windows 95), un quelconque dommage ou une perte de données. GEN4 s'engage à échanger les CD éventuellement défectueux. Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur le CD. Tout CD défectueux suivant ce critère peut être retourné en expliquant le dysfonctionnement et en fournissant ses coordonnées complètes à :

GÉNÉRATION 4
Service CD-Rom
5-7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex
Cette offre est valable
jusqu'au 15 mai 1996.

MICROMANIA, L'UNIVERS DU PC CD ROM

DUKE NUKEM 3D

Doomiste, Attention! Car seul ou en réseau, US Gold change les règles du jeu, car cette fois, on vous demande de tirer, courir, sauter, nager, et même voler dans de superbes décors SVGA où action et

CD ROM



NEW

Chronicles of the Sword

NEW

Scènes cinématiques, séquences de combat spectaculaires, graphismes SVGA d'une qualité jamais atteinte, voilà ce qui vous attend avec ce superbe jeu d'aventure où histoire et magie se mêlent.

CD ROM





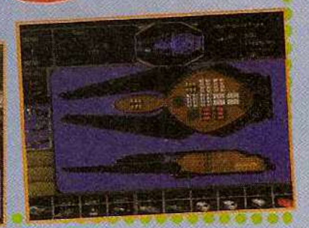
Space Bucks

NEW

À l'aube du 22ème siècle, devenez le dirigeant d'une compagnie de transport interstellaire. Ce superbe jeu, doté de graphismes SVGA et d'animations 3D mettra vos talents de

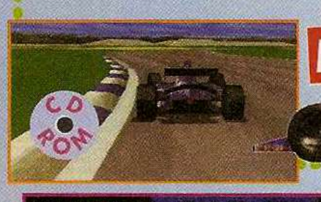
CD ROM





F1 GRAND PRIX 2

16 Circuits fidèles au virage prêt aux véritables circuits ! Des graphismes aux effets lumineux parfaits, une animation et un réalisme incomparable : la nouvelle référence en matière de simulation de F1.





NEW

CD ROM

CYBERIA II

NEW

Un moteur de jeu révolutionnaire pour les combats, qui vous plonge au coeur de l'action, au coeur des pilonnages d'artillerie et des affrontements au corps à corps ! Un jeu qui vous maintiendra en état d'alerte permanente !







CD ROM

WING COMMANDER IV The Price of Freedom

HIT

EXCEPTIONNEL !! La toute dernière aventure épique d'Origin : un jeu d'acteur d'une rare intensité ! Un scénario riche et complexe, un plus grand contrôle des missions et du déroulement de l'histoire !









CD ROM

* Dans la limite des stocks disponibles

Des Promos* d'enfer sur des centaines de jeux PC CD ROM

LES GUIGNOLS DE L'INFO

HIT



Vous entrez dans l'univers impitoyable de WCI, la chaîne d'information dirigée par Sylvestre. Lui, c'est le grand patron, il n'aime pas les feignasses. Alors, un bon conseil : faites bien votre boulot !







CD ROM

WARCRAFT 2

HIT



CD ROM

Une suite de Warcraft véritablement révolutionnaire ! les orcs n'aiment pas les humains et réciproquement! C'était l'enseignement du 1er Warcraft. Aujourd'hui, ils remettent çà, dans le style guerre totale.

2 nouveaux MICROMANIA !

La fête continue dans tous les Micromania !

1. PARIS LA DEFENSE Ouvert !!

2. MONTPELLIER 15 Avril 96

2 nouveaux MICROMANIA !

1. PARIS LA DEFENSE
Ouvert !!

2. MONTPELLIER
23 Avril 96

La fête continue dans tous les Micromania !!
Des Promos* d'enfer sur des centaines de jeux PC CD ROM

STORM

NEW

À bord de votre sous-marin STORM, vous allez explorer le fond des mers à la recherche d'un précieux minerai. Superbe jeu d'action à plusieurs vues et véhicules; les séquences en images de synthèse et les énigmes ajoutent du mordant à l'aventure où les requins ne sont pas vos copains !

CD ROM







NEW

Usez de vos talents de diplomate, d'explorateur, de colonisateur et bien sûr de guerrier dans cette conquête du nouveau monde, où les fans des jeux de stratégie vont avoir bien du mal à se coucher le soir surtout avec la possibilité de jouer en réseau.

CD ROM











MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MICROMANIA

NEW
MICROMANIA LA DÉFENSE
double sa surface !!
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor
Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois
Tél. 48 65 35 39
NEW

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (face entrée BHV)
67000 Strasbourg
Tél. 88 32 60 70
NEW

NEW
MICROMANIA CAP 3000
Centre Commercial Cap 3000
Rez-de-chaussée - 06700 Saint-Laurent-duVar - Tél. 93 14 61 47

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2 e
Tél. 40 15 93 10
Ouvert tous les dimanches
LA TÊTE DANS LES NUAGES

MICROMANIA EVRY 2
Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs
84, avenue des Champs-Elysées
Tél. 42 56 04 13
Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes
Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA NICE ETOILE
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LILLE V2
Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA EURALILLE
Tél. 20 55 72 72

3615 MICROMANIA - Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD ! la Mégacarte
THOMAS JORDAN
100901
MICROMANIA

GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise*sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 1er juin 96.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

GEN4 Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage ATTENTION ! Consoles 60 F	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

Nom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Code postal .... Ville ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration ...../.....
Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 00
OUVERT DE 9H à 19H

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement N° de membre (*facultatif*)
Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Megadrive ☐ Super Nintendo ☐ Playstation ☐ Saturn

GEN 4 04/96

Courrier du Teignard



Des lecteurs osent encore m'écrire en joignant une enveloppe timbrée pour la réponse. Vous me prenez pour un « gentil petit Teignard » ou quoi ? Pas de réponse individuelle, rognumtugdiu ! Désormais, je serais donc brutal : toute lettre accompagnée d'une enveloppe finira au panier. Est-ce clair ou faut-il que je me fâche ?

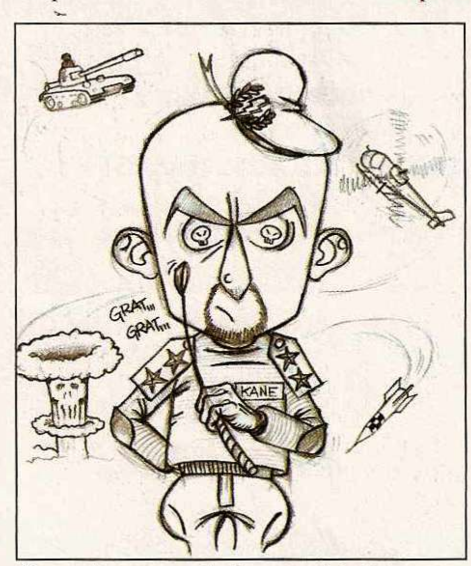
Étoiles, suite et fin

Salut à toi Teignard et à toute l'équipe.
J'hésitais déjà à vous écrire lors de la nouvelle formule mais votre « enquête lecteur » m'y a décidé. Il y a deux choses dont je voudrais te parler :
• la nouvelle formule : des étoiles ! Moi qui vous prenais pour des gens sérieux, je suis déçu. Les étoiles c'est bon pour les rêveurs, les blessés, les astronautes et les extraterrestres mais pas pour l'informatique, voyons ! (mais où vais-je chercher tout ça ?). Pour ce dernier, rien ne vaut les bons vieux pourcentages. Par contre, le tableau avec l'avis de tout le monde et les tops : idée géniale !
• le test : moi qui fais attention à votre magazine comme à la prunelle de mes yeux (ça vaut bien un an d'abonnement gratuit cette remarque, non ?), le fait de devoir découper des pages fut comme si je tuais ma mère : tout simplement atroce. Alors s'il vous plaît, trouvez un autre système (je sais pas moi, un truc à détacher). En ce qui concerne le contenu de l'enquête, il y a plusieurs choses qui m'ont frappé : premièrement, que viennent faire des questions sur le cinéma et la musique dans une enquête informatique ? Complètement hors sujet, le truc ! Deuxièmement, je me dis : « Ils vont parler de la nouvelle formule et nous demander notre avis sur les étoiles. » Même pas, rien, que dalle.
Ben voilà, j'ai fini, essayez quand même de mettre ma lettre dans votre courrier car elle m'a coûté les deux doigts avec lesquels je tape. Salut et merci pour l'abonnement.
Un fidèle lecteur.

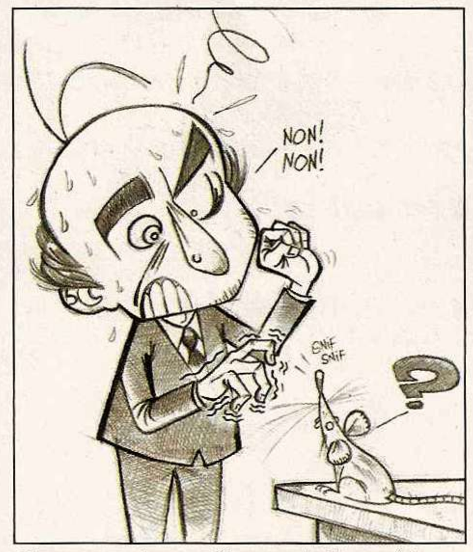
'alut, mec,
comprends moi bien, les étoiles, cela fait trois numéros que j'en parle, justifie, explique, etc. Trois ! Alors, aujourd'hui, même si elles sont exprimées avec humour, j'en ai ras la casquette de vos petites remarques sur le nouveau système de notation. Je ne vais pas m'engager indéfiniment dans de longues discussions sur le pourquoi du comment. L'affaire est close : des étoiles continueront à consteller Gen4 de leurs reflets dorées, youpi, prout, voilà. Non, plus un mot ! Sileeeence ! Bien. Passons donc à un autre problème, beaucoup plus sérieux, essentiel, primordial, voire passablement fondamental : pour répondre à notre sondage, tu as dû découper ton mag favori. Cette opération t'a manifestement éprouvé. Et bien figure-toi que si la chose t'était à ce point si pénible, tu pouvais également utiliser une photocopieuse… oui, tu sais, la grosse machine qui fait de la lumière quand tu appuies sur le bouton vert. Or tu ne l'as pas fait. J'en déduis donc que, sur le fond, tu souhaitais lacérer ton Gen4 à grand coup de cutter puis nous envoyer les morceaux par la poste. Bref, tu es un monstre… Quant à tes critiques sur la construction du questionnaire, elles ne sont pas fondées. Cette enquête doit nous permettre de définir des orientations rédactionnelles qui répondent aux souhaits des lecteurs, or un lecteur ne se réduit pas à ses goûts ludiques. Si certaines questions nous permettent de déceler des attentes que nous sommes en mesure de satisfaire sans trahir *l'esprit Gen4* (s'il y en a un), pourquoi pas ? Hein, pourquoi pas ? Quoi, j'oublie quelque chose ? Ah, oui ! Ton abonnement… c'est non. Accorder cette faveur à chaque épistolier aurait comme effet désastreux de me submerger de courrier, or je n'y tiens pas vraiment. ●

Connexions

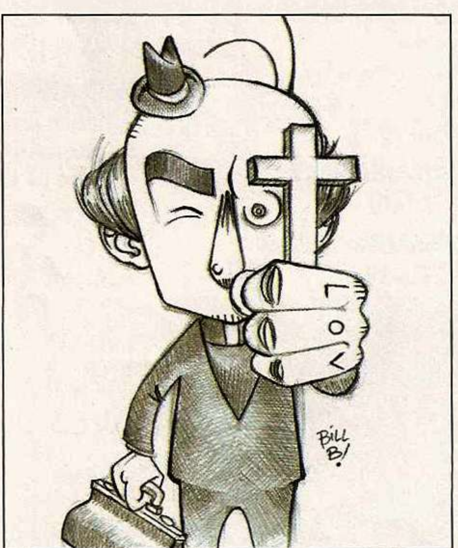
Hugh ! (Ô Frê),
je commencerai ma lettre comme il se doit, c'est-à-dire par le début. Je salue l'ensemble du personnel du magazine car je l'apprécie beaucoup (le magazine, pas le personnel), et je ne pinaillerai pas sur votre système de notation qui me semble tout à fait adapté (un peu de cirage, ça ne fait pas de mal). En fait, je n'ai que deux reproches, c'est à peine si j'ose dire le premier tellement il est bénin. Bénin, bénin, bénin ! C'est le boîtier du CD-Rom. Pourquoi avoir remplacé la pochette carton ? Hein ? Hein ? En plus, ça doit coûter plus cher. Et d'ailleurs, le défaut principal de votre magazine est son prix (notez l'habile transition). Cette démesure ressemble à de l'incitation à l'abonnement ! Celui-ci est d'ailleurs assez intéressant. Quand je pense que pour ce prix, je peux m'acheter plus d'une quinzaine de Télé Z (de la même semaine) !
Bon, j'en viens au panier, euh, au but de ma lettre. Pourquoi ne pas faire une rubrique petites annonces, pour les contacts, les parties en réseau. Car comment, à l'heure actuelle, connaître d'autres joueurs ? Réponds à ça si t'es fort ! Et gaffe si tu oses me parler de l'annuaire ! Quant à moi, je cherche désespérément l'âme sœur qui acceptera que je la charcute à Command & Conquer.
À ton humble avis (si, si j'insiste : humble et misérable avis) un modem 14 400 Bauds suffit-il pour les parties en réseau ? Et



Si vous êtes accro de Command & Conquer et que vous voyez des armes partout…



Si vous avez des tremblements à chaque fois que vous apercevez une souris…



Alors vous êtes possédé par le Démon du Jeu ! Contactez le Père Teignard, exorciste de 5 à 7…

CE SANG BIEN ROUGE SUR VOS MAINS, EST-CE LE VÔTRE... OU CELUI DE VOTRE VICTIME ?

THE DARK EYE

DÉCOUVREZ L'UNIVERS FANTASTIQUE D'EDGAR POE DANS CE JEU D'AVENTURES EN 3D : UNE AMBIANCE À PEINE SOUTENABLE QUI VOUS EMMÈNERA AUX LIMITES DE LA DÉMENCE





3615 WIE 2,23 F/min.

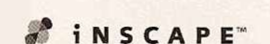
36 68 03 06 2,23 F/min.



Disponible sur PC/Mac CD-Rom

VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE







TÉLÉGRAMMES

À Laurent.

Pour ton modem Supra Fax, contacte ton revendeur pour obtenir un drive PC ou fait l'acquisition de... Windows 95 ! Ça m'arrache un peu la g... de faire de la pub pour Bilou, mais bon, c'est un fait : Win95 intègre un drive pour ton modèle V32bis.

À tous.

D'après Pierre-Yves, un lecteur soucieux de notre crédibilité, évitez « This Mean War ». Contrairement au démenti de Microprose, ce soft est d'une lenteur affligeante, même sur un P100 !

À Nicolas.

D'après la rumeur, Ubi Soft devrait prochainement distribuer « Capitalism » mais, pour l'instant, pas de nouvelles. Et si tu attendais le test ?

MORCEAUX CHOISIS

☛ Pour les démos, vous sacrifiez la qualité sur l'autel de la quantité.
Oui, grave problème. Et cela ne s'arrête pas là... pour les femmes aussi.

☛ Si j'achète Gen4, c'est pas pour parler de Mickey ou de Mozard, non mais !
O. K., mais évite également de l'écrire. Mozard, c'est peut être le nom de ton boucher mais pas celui d'un compositeur.

☛ Mettez plus de morceaux choisis dans le courrier du Teignard !
Voilà, c'est fait : un de plus. T'es content ?

☛ Que faut-il faire le sixième jour dans l'excellent jeu Gabriel Knight ?
En vérité, je te le dis, attends le septième jour et repose toi.

pour Internet ? Quelle différence y a-t-il entre un modem carte et un modem externe (à part qu'il y en a un dedans et l'autre dehors, bien évidemment).
Je suis intéressé par le logiciel Claris Work 4, or il nécessite obligatoirement « Fenêtre (bancale) 95 » (non, je ne suis pas anglophobe mais je ne fais pas de pub). Hélas, j'ai crainte de ne plus pouvoir faire fonctionner certains jeux comme j'ai ouï-dire (ma configuration est 486 DX4-100, 8 Mo de Ram, SB16, lecteur CD-Rom 4X, DD 540 Mo). Vous seriez fort civil d'éclairer ma lanterne, brave homme. Diantre ! Il me semble que la courtoisie est encore de mise, gent damoiseau Teignard.
Vous remerciant par avance, je vous prie, bla, bla, bla, fadaises et autres billevesées.
Laurent (dit) Le Magnifique (Val-de-Marne).

Aoh !
Quoi ! Il n'est pas beau mon boîtier ? Avec ses reflets argentés, son côté fragile et massif à la fois et, surtout, son petit cœur métallisé rempli de 10111010 ? Si, il est beau... tellement beau qu'il mérite une petite augmentation de prix, hein, si, non ? Trop cher quand même ? Bon, dans ce cas, tu le dis toi même, l'abonnement constitue un excellent moyen de limiter tes dépenses mensuelles. De ce point de vue, je préfère néanmoins te prévenir : les abonnés ne reçoivent pas leur CD-Rom sous coffret plastique, visiblement trop fragile pour un routage puisque livré cassé dans 40 % des cas, mais sous pochette carton. Le problème, maint fois évoqué par nos récents zabonnés, c'est que cette pochette carton est d'un blanc immaculé : pas de numéro, pas de présentation du contenu, pas d'image, rien. Cela dit, est-ce un problème ? L'album « double blanc » des Beatles est-il moins bon que les autres parce que sa pochette est vierge de toute couleur ? Certes non. De plus, grâce à cette gentille attention, nos lecteurs peuvent enfin donner libre court à leur créativité et faire de zoulis dessins sur ladite pochette. O. K., mes arguments frôlent la mauvaise foi. Un dernier, alors, beaucoup plus convaincant : en s'abonnant, le lecteur obtient son mag préféré au prix du Gen4 N°1 (à 1 F près), or à cette époque (1988) il faisait 100 pages et ne contenait pas de CD-Rom... voilà, voilà. Abordons maintenant ton projet d'inclure une ou plusieurs pages « contacts » dans le mag qui permettraient aux joueurs de s'affronter via modem. L'idée est excellente, reste à en définir les modalités (schémas type d'annonce et respect de l'anonymat)... nous y réfléchissons déjà. Ne t'inquiète pas, même si un 28 800 aurait été préférable, ton Modem 14 400 Bauds suffira largement pour une petite partie de Command & Conquer. De même pour Internet : aucun problème. Bon, maintenant, la question que tout le monde se pose : quelle différence y a-t-il entre un modem interne et un autre externe ? Et bien, l'interne présente comme avantage de ne pas nécessiter une alimentation supplémentaire (pas de transformateur à brancher) mais, en contrepartie, il ne te permet pas de visualiser l'activité de ton modem, ce qui est quand même assez ennuyeux (ma ligne téléphonique est-elle occupée ou non ?).
Pour finir, une autre interrogation essentielle : que vont devenir mes jeux Dos sous Windows 95 ? Ben, sous Win95, pas grand-chose, mais sache que tu peux revenir sous Dos sans aucun problème. Il te faudra simplement configurer tes drives sons, souris, etc. dans le fichier « Dosstart.bat », une sorte d' « Autoexec.bat » que Win95 lance à chaque ouverture d'une session Dos. Tes jeux « non Windows » fonctionneront alors sans heurt, et cela pour ton plus grand bonheur (rime riche).
Allez, salut mon grand.

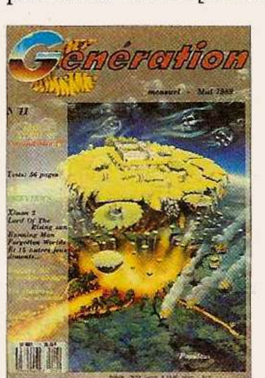
AUJOURD'HUI, C'EST DÉJÀ HIER

En nous replongeant dans de vieux numéros de Gen4, et en particulier leurs éditos, nous avons retrouvé de nombreux éléments de l'histoire de l'informatique domestique. Désormais, tous les mois, nous vous en livrons un extrait avec quelques précisions additionnelles (entre crochets). Nostalgie, peut-être. Volonté de « fixer » une mémoire collective en perpétuel devenir, sûrement (prière d'écraser une larme, merci).

CHAPITRE 2

Le PC pointe son nez

Nous souhaitons la bienvenue aux fanas de jeux qui se livrent à leur passion sur des PC [*286 10 Mhz, EGA... le bonheur !*] et dont nous avions, semble-t-il, sous-estimé le dynamisme jusqu'à présent. Nous commençons en effet, dès ce numéro à tester les produits sur ces machines (...).



Que vous possédiez un PC, un ST, un Amiga ou toute autre machine, nous faisons appel à votre collaboration en vous demandant de répondre très nombreux et très vite à notre sondage. Il nous permettra de mieux vous connaître et de savoir ce que vous voulez [*et oui, déjà des enquêtes lecteurs*] !
Et puis ce numéro est un spécial previews avec beaucoup, beaucoup, beaucoup, vraiment beaucoup de jeux fantastiques [*Kick Off, Xenon 2, Ultima V et... Shufflepuck café !*], ce qui, hélas, raccourcit ou chasse d'autres rubriques. Le numéro 12 sera lui aussi bourré à craquer de tests et de previews. Je suis même sûr qu'il y aura d'autres surprises car je pars de ce pas chez nos voisins anglais pour aller espionner leurs plus gros projets [*euh, le numéro 12 nous est resté introuvable*].
Édito Gen4 N°11 (mai 1989).

3D pour tous

Cher Teignard,
je suis un fan de graphisme, de 3D et d'animation. Pour le moment, je ne possède qu'un petit shareware qui peut faire tout cela, mais il n'est pas facile à utiliser.

SILENT THUNDER

A-10 TANK KILLER 2

"Si celui-ci ne vous fait pas battre le cœur, il faudra vous faire opérer !"
Los Angeles Times



- **CD-Rom Windows**
- **Basé sur la série Aces/A10**
  (+ d'1 million d'exemplaires vendus)
- **24 Missions et 3 nouvelles campagnes**
  (Corée, Colombie et Moyen Orient)
- **Paysages hyperréalistes :**
  canyons, vallées, rivières, bâtiments,...
- **Explosions et effets pyrotechniques saisissants**
- **Une bande son ultra-rock**
- **Graphismes 3D en SVGA haute résolution**
- **Instruments paramétrables pour une prise en main plus facile**
- **Mode carrière et véritables scénarios**

"Les graphismes des terrains sont, sans conteste, parmi les meilleurs que vous ayez jamais vus dans un simulateur de vol"
PC Gamer



SIERRA®

CD-ROM GRATUIT

Retrouvez Silent Thunder dans le catalogue multimédia des jeux Sierra

Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations qui vous concernent. Seule notre société est destinataire des informations que vous lui communiquez.

SITH 0405

Nom : ______ Prénom : ______

Adresse : ______

CP : ______ Ville : ______

Retournez ce coupon à : Coktel Sierra
5, rue Jeanne Braconnier
92366 Meudon-la-Forêt
Cedex



Je souhaiterais vivement que tu me conseilles sur un produit qui me permettrait de faire de beaux dessins 3D et de les animer. Je possède un Pentium 100 Mhz avec 8 Mo de Ram, une carte graphique accélératrice 1 Mo et un CD-Rom 2X. Quels sont les softs qui pourraient tourner sur ma machine (éventuellement sous Bilou 95) et qui ne seraient pas trop chers : 700 FF maximum ! J'aimerais autant qu'il soit en français ou qu'il y ait une aide assez complète. Deuxièmement, je voudrais savoir s'il existe un moyen de se brancher sur le Minitel via un modem (Belgique - > France). Merci à toi et salut, ô, Teignard.
Éric Le Belge.

Euh, salut,
tu supportes la douleur ? Non, parce que ce que je vais te dire va te faire mal, très mal. Tu es prêt ? Alors voilà : pour obtenir un modeleur 3D, un renderer et un module d'animation, le premier prix est d'environ 2 500 FF. Je t'avais prévenu, ça fait mal. En plus, ce soft pas trop cher mais réputé nécessite 16 Mo de Ram, d'où des frais supplémentaires. Écœuré ? Ben, oui, il y a de quoi. Je te donne quand même le titre de ce soft exceptionnel : **Ray Dream Studio**. Sinon, dans les limites de ton budget, il y a quand même **Voxel 3D Force 1** (moins de 400 FF) mais il ne propose pas de module d'animation. À noter que la version « Force 2 », plus chère, propose ce module mais, d'après notre expert Stéphane Cracker Belin, il est très moyen.
Quant à la possibilité d'accéder aux services Minitel via modem, l'opération est impossible de la Belgique, les 3614 et 3615 étant une exclusivité France Télécom. O. K., je sais, cela fait beaucoup de déceptions d'un seul coup. Cela dit, je te rappelle quand même que le Net est supérieur en tous points au Minitel (volume d'informations, quantité de services disponibles et rapidité des transferts de données) mais il est vrai qu'à environ 90 FF l'abonnement mensuel, tu as le droit d'hésiter. ●

On joue au docteur ?

Le teignard (et sans majuscule, non mais !),
je tiens à développer plusieurs points, si tu le permets (de toute façon, t'es pas là quand j'écris alors t'as qu'à t'écraser !).

1er point :
je suis une fanatique de jeux Westwood (si, si…) et après avoir joué pendant des heures à Dune 2, voilà que la drogue Westwood refait son effet sur moi avec Command & Conquer. Ça marche aussi avec la légende de Kyrandia (sympa, ce petit jeu), mais les symptômes ne sont pas les mêmes. Voilà, Docteur, les signes sont les suivants :
• agressivité notoire lorsque je dois arrêter de me shooter pour m'adonner à d'autres occupations… qui ne peuvent être que médiocres, vous en conviendrez, cher Docteur.
• hallucinations fréquentes : des tanks et des soldats me foncent dessus… enfin, je veux dire, des voitures, des camions et des gendarmes, lorsque je marche dans la rue… je suis sûre que Kane veut ma peau ! Docteur, je suis persécutée par un hypocondriaque ;
• les tremblements sont fréquents et ma main gauche reste crispée comme si elle cherchait constamment à étrangler une souris. Des crampes terribles Docteur…
• en toute franchise, je vous le dis, ce n'est que la pure vérité. Les tanks mammouths et furtifs sont là, tout proches… ils n'attendent qu'une erreur de notre part pour tous nous tuer ! Le carnage sera complet !
Dites, Docteur, c'est grave ? Suis-je malade ?

2ème point :
pour b… la g… à ces s… de NOD et éviter qu'ils reconstruisent des bâtiments offensifs (tourelles, etc.) ils suffit de garer une jeep ou tout autre véhicule mobile sur l'emplacement desdites infrastructures. En effet, cela mobilise l'espace réservé aux bâtiments précités et leur reconstruction ne peut plus avoir lieu. Euh, cela marche aussi pour les gentils GDI… dommage !

3ème point :
ce surnom ridicule de « teignard » vient-il de la teigne ? Non, j'dis ça parce que j'ai lu dans un bouquin que c'te bête rendait chauve, et j'ai cru remarquer une légère calvitie sur les photos, alors je me demandais si…

4ème point :
l'épice de la prescience se fait de plus en plus rare et le Bene Gesserit éprouve de plus en plus de mal à s'approvisionner. Comme je sais que tu connais de nombreuses caches Harkonnen, te serait-il possible de les communiquer à mes Sœurs. Bien sûr, un faible pourcentage d'épice te sera accordé.
La Mère Supérieure Bene Gesserit (Loire).

Ma Mère,
d'après la description que vous m'avez fait de vos symptômes, il me paraît assez clair que vous n'êtes pas malade mais carrément possédée par le Démon du Jeu (le plus tenace). Pour un cyber-exorcisme, veuillez me rejoindre sur le Net à l'adresse fathermerrin@prêtrise.net… on verra ce qu'on peut faire.
Père Teignard. ●

Le jeu, un métier ?

Ça y est ! Je me décide enfin à prendre mon bô stylo tout neuf (vous ne pouvez évidemment pas vérifier mes dires, mais si vous pouviez seulement voir le reflet de la lumière sur mon stylo…). Mmmm, bref, Gen4, je vous salue. Trêve de bavardage inutile (c'est vrai, trois phrases pour rien dire, ça commence à faire énorme), passons aux faits : étant depuis un an possesseur d'un PC et m'intéressant, grâce à ce merveilous outil, à l'informatique (tendance ludique), j'aimerais que vous me « dônassiez » les renseignements suivants :
• comment accéder aux professions liées au développement d'un jeu ou d'un programme multimédia ?
• est-il préférable d'apprendre par soi-même ou de suivre une formation spécialisée ?
• y a-t-il une formation spéciale à suivre pour devenir scénariste de jeux vidéo (jeux d'aventures en particulier) ?
• enfin, quelles connaissances faut-il acquérir (langages, ou je ne sais quoi, sinon je ne vous écrirais pas, d'ailleurs…) pour développer ses propres jeux ?
• re-enfin : comment devenir testeur de jeux dans un magazine aussi beau, grandiose, sublime, époustouflant, schtroumph, divin, carotte, et tout et tout, que le vôtre ?
Répondez-moi, siouplé, thanks.
Fred (Yvelines).

Fred,
et oui, beaucoup ont rêvé et rêvent encore de travailler dans leur domaine de prédilection : le jeu. Mais voilà, la route est longue et semée d'embûches ou, si tu es piéton, le trottoir est long et semé de… En effet, il n'y a qu'un seul moyen pour rejoindre l'univers palpitant des créateurs de jeux : en faire un soi-même. Inutile donc d'arriver devant Monsieur Ubi ou Mindscape (deux éditeurs parmi d'autres) en disant « je tiens l'idée du siècle, sortez le contrat ! », ils attendront quelque chose qui ressemble à un vrai jeu qui « tourne ». À toi donc de constituer une équipe de potes intéressés par ton projet : développeurs, graphistes, etc. Quoi, tu ne veux pas ? Tu préfères créer ton jeu toi même parce que tu es le meilleur ? O. K., dans ce cas, apprends les langages C (C++ de Borland) ou l'assembleur (TASM)… en autodidacte. Oui : autodidacte. Car, si les japonais peuvent suivre des cursus « création de jeux » (sur console), de telles formations n'existent pas en France hormis un vague Magistère « multimédia » aux frais d'inscription prohibitifs (environ 50 000 F/an). Découragé ? Te reste alors le beau métier de « testeur de jeux », ouvert à tous les fondus de micro-ludique possédant quelques qualités rédactionnelles. Là, il te suffit d'envoyer un CV et un test aux rédac' chefs des magazines de ton choix (Gen4, par exemple) puis, si ta candidature est acceptée, de respecter les délais (genre huit pages en deux jours). Tu devras alors tester, écrire, tester, écrire… en attendant l'aboutissement ultime de la profession : une maousse crise d'épilepsie avec complications. Alors, c'est vrai, en contrepartie, il y a les femmes, l'argent, bref, la vie facile… mais on ne pense jamais assez à sa santé, comme le disait Gainsbourg. ●

Vous êtes coincé dans un jeu ? N'appelez plus, n'écrivez plus à la rédaction. Tentez plutôt votre chance au 3615 Gen4 ou au numéro de téléphone suivant : 36 69 53 89. Sachez que certains éditeurs possèdent aussi un service « sauvetage », renseignez-vous en dernier recours ou prenez votre mal en patience jusqu'à la publication d'une solution dans Gen4.

Votre Club Multimédia !









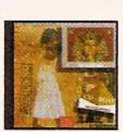




- 07 Monet Verlaine Debussy — Vers. Franç. Mac et PC
- 08 Musée d'Orsay 100 Peintures — Vers. Franç. Mac et PC
- 09 Nadar — Vers. Franç. Mac et PC
- 10 Panorama de l'Art Occidental — Vers. Franç. Mac ou PC
- 11 Paul Cézanne — Vers. Franç. Mac et PC
- 12 Portraits de Jazz — Vers. Franç. PC
- 13 The Beatles — Vers. Franç. PC
- 14 The Cranberries Rainbow — Vers. Angl. Mac et PC
- 15 Toilz'omur — Vers. Franç. Mac et PC





- 22 Jour J Coffrets deux Titres — Vers. Franç. Mac et PC
- 23 L'anglais Multimédia au Quotidien — Vers. Franç. PC
- 24 L'anglais par l'Oral — Vers. Angl. Mac et PC
- 25 L'espagnol Multimédia au Quotidien — Vers. Franç. PC
- 26 Le Monde de Pasteur — Vers. Franç. PC
- 27 Mythes et légendes — Vers. Franç. PC
- 28 Napoléon — Vers. Franç. Mac ou PC
- 29 Two Lovely Ants — Vers. Franç. PC
- 30 Voyage en Egypte — Vers. Franç. Mac ou PC



- 40 Le Gros Crabe et ses Amis — Vers. Franç. Mac et PC
- 41 Le Pays Magique — Vers. Franç. Mac et PC




- 50 Action Soccer 96 — Vers. Franç. PC
- 51 Alone in the Dark 2 — Vers. Franç. PC




- 57 Dragon Lore — Vers. Franç. PC
- 58 Echec & Mat 3D — Vers. Franç. PC



- 64 Full Throttle VF — Vers. Franç. Mac ou PC
- 65 Inca Collection — Vers. Franç. PC

OFFRE EXCEPTIONNELLE





3, 4 ou 5 CD-ROM dont 1, 2 ou 3 CD-Rom AU CHOIX parmi les 137 titres présentés.

Au lieu de ~~239 F~~* — **69 F TTC** Chacun + frais d'envoi

52 Atlas du Monde — Vers. Franç. PC

59 Screamer — Vers. Franç. PC

66 La Conquête de l'Espace — Vers. Franç. PC

+ 67 L'univers du jeu — Vers. Franç. Mac et PC

68 CD High-Tech, Tout savoir sur Internet — Vers. Franç. Mac et PC

+ 1er Cadeau 30 jours d'abonnement Gratuit à Internet, connection illimitée

+ 2e Cadeau Votre Range CD-ROM

+ 3e Cadeau Un cadeau surprise, si vous répondez dans les 8 jours.




(*) Prix conseillé moyen des CD-ROM présentés

Offre valable jusqu'au 30/06/96.



- 78 Loom — Vers. Franç. PC
- 79 Lost in Time — Vers. Franç. PC
- 80 M1 Tank Platoon — Notice Franç. PC
- 81 Megarace — Vers. Franç. PC
- 82 Neurotonic — Vers. Franç. PC
- 83 Police Quest 1 KIXX — Vers. Franç. PC
- 84 Pro Pinball - The Web — Vers. Franç. PC






Plusieurs Milliers de titres sur catalogue

Art & Musique · Culture · Education · Eveil · Jeux · Loisirs · Professionnel · Science & Nature · Adultes








- 94 The Blues Brothers/Préhistorik 2 — Vers. Franç. PC
- 95 The Dig NF — Notice Franç. PC
- 96 Wetlands — Vers. Franç. PC
- 97 Wing Commander — Vers. Franç. PC
- 98 Worms — Vers. Franç. PC
- 99 Arbre Généalogique — Vers. Franç. PC
- 100 Cave à Vin Gault et Millau — Vers. Franç. PC







- 107 Paris Cityplan — Vers. Franç. PC
- 108 Restaurants et Hôtels de Paris — Vers. Franç. Mac et PC
- 109 Terrasses et Jardins — Vers. Franç. PC
- 110 Améliorez Votre PC — Vers. Franç. PC
- 111 CD 3000 Photos — Vers. Franç. PC
- 112 CD 3000 Polices de Caractères — Vers. Franç. Mac et PC
- 113 CD Clips Video — Vers. Franç. PC





- 120 La Botanique pour tous — Vers. Franç. Mac et PC
- 121 Le Corps Humain — Vers. Franç. PC
- 128 Désirs et Perversions vol.3 Mangas — Vers. Franç. PC
- 129 Elite Américan Models I — Vers. Angl. Mac et PC
- 136 Sea Sex & Surf — Vers. Franç. Mac et PC
- 137 Virtual Vixens — Vers. Angl. Mac et PC

BON D'ESSAI GRATUIT



CDC0496

1er Cadeau : 30 jours d'abonnement Gratuit à Internet, connection illimitée

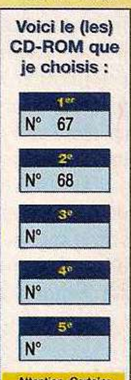
2e Cadeau : Un Range CD-ROM

3e Cadeau : Un Cadeau surprise si je réponds sous 8 jours

Le Club Européen du CD-ROM se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé.

COGEDAC - RCS Roubaix Tourcoing - B 309 495 299 - 4, place de la République - 59170 CROIX - Tél : 16 (1) 44.83.42.30

GEN 4 04/96



Voici le (les) CD-ROM que je choisis :

- 1er N° 67
- 2e N° 68
- 3e N°
- 4e N°
- 5e N°

Attention : Certains titres comptent double

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM, 18 Rue d'Enghien BP 804, 75470 Paris Cédex 10

Envoyez-moi le (les) CD-ROM dont j'ai noté le (les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mes 2 cadeaux gratuits. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le (les) retournai et serai intégralement remboursé. Si je décide de le (les) garder, je deviendrais membre du Club Européen du CD-ROM sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 CD-ROM au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurais rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre CD-ROM ou pas de CD-ROM du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

- ☐ **Je choisis 3 CD-ROM** (dont les N° 67 et 68), **je joins mon réglement de 236 F** (207 F + 29 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 4 CD-ROM** (dont les N° 67 et 68), **je joins mon réglement de 305 F** (276 F + 29 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 5 CD-ROM** (dont les N° 67 et 68), **je joins mon réglement de 374 F** (345 F + 29 F de frais d'envoi)

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. - Dom Tom : 60 F. - Autres pays : nous consulter.

☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20F.

Je règle par : ☐ **Chèque*** ☐ **Mandat-Lettre*** (*) Libellés à l'ordre duClub Européen du CD-ROM

☐ **CB N°** ____________ Expire le ______

Je possède un ☐ Mac ☐ PC Je possède un modem : ☐ Oui ☐ Non

Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/06/96. 20D

(MAJUSCULES SVP) ☐ **M.** ☐ **Mme.** ☐ **Mlle.**

Nom ____________ **Prénom** ____________

Né(e) le ____________ **Tél** ____________

Adresse ____________

Code Postal ____________ **Ville** ____________

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature.

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Date ____________

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.



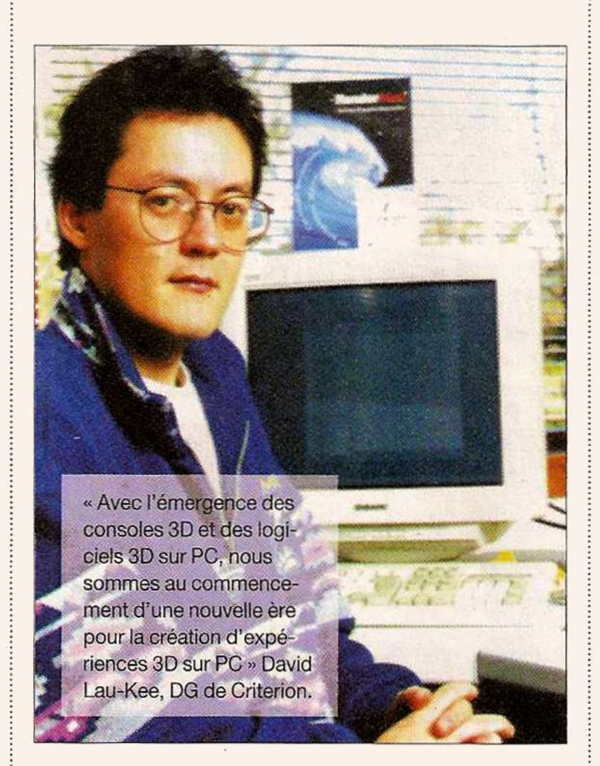
Criterion : la synthèse **au service du jeu**

Lorsqu'un professionnel de l'imagerie de synthèse se lance dans le jeu vidéo, on peut s'attendre à tout, surtout lorsqu'il s'allie avec Virgin I.E pour la distribution de ses produits. Ce sont donc trois jeux qui sortiront fin 96 sous le label Criterion Studios, avec comme principe : de belles images pour de bons jeux !

Criterion Software, plus connu dans le monde du PC, pour son logiciel graphique de 3D temps réel, Renderware, est à l'origine une société créée par Canon, consciente dès la fin des années 80 de l'importance grandissante du multimédia et de l'image de synthèse.
Une fois bien implanté sur le marché de la 3D, Criterion s'est essayé au jeu, avec Cyberstreet, servant de démo à Renderware. Cela a mis en évidence la nécessité d'une structure importante et organisée pour les développements ludiques. Du coup, un plan de recrutement dynamique a été mis en place, pour la création de Criterion Studios mi-95, branche dédiée uniquement à la création de jeu en 3D temps réel. Aujourd'hui, ce sont près de trente personnes qui travaillent sur la gamme des produits ludiques, avec de nouvelles embauches prévues courant 96 ! En fait, Criterion est organisé autour de trois structures très liées qui sont : Criterion Software pour Renderware, Criterion Studio pour les jeux et ATG (Advanced Technology Group) qui répondra à toutes les demandes d'un côté comme de l'autre, en améliorant encore la 3D ou les possibilités offertes aux développeurs, et surtout pour intégrer les technologies propres aux jeux dans Renderware. L'importance de l'interaction entre ces trois services pourrait bien constituer un des points forts de Criterion, chacun d'entre eux tirant les deux autres vers le haut.







« Avec l'émergence des consoles 3D et des logiciels 3D sur PC, nous sommes au commencement d'une nouvelle ère pour la création d'expériences 3D sur PC » David Lau-Kee, DG de Criterion.

Pendant plus de six mois, le plus grand secret régna autour des développements, Criterion Studios préférant avancer ses projets avant de révéler quoi que ce soit. D'autre part, maîtrisant la technologie, les développeurs de Criterion se sont surtout attachés à développer des jeux attractifs et non pas simplement de superbes démos semi-interactives. L'accueil plutôt positif fait à Cyberstreet, les conforta en effet dans leur idée qu'ils étaient tout à fait à la pointe technologique des développeurs actuels. La deuxième phase fût de trouver un partenaire pour la distribution. Le choix se porta sur une des grosses pointures du moment, Virgin, avec l'optique de collaboration à long terme pour assurer à la gamme Criterion une bonne pénétration du marché mondial.

Planète écorchée

En avant-première nous avons découvert Scorched Planet. Dans ce jeu futuriste, vous devrez assurer la défense d'une planète éloignée de l'Empire Humain, menacée par une invasion Alien. Votre vaisseau pourra aussi bien voler que se transformer en tank, pour évoluer sur diverses zones de la planète et sauver colonies et colons. Il ne s'agit pas en fait d'un simple shoot, dans lequel il faut détruire tout ce qui bouge, puisque selon les missions, le joueur devra en fait apprendre à utiliser certaines spécificités du jeu. Ainsi, les colons (militaires ou civils) réagiront différemment aux attaques, et pour les sauver, il faudra les attirer loin des zones de combats ou carrément les évacuer vers le vaisseau-mère. Petit à petit, le côté stratégique de Scorched Planet obligera le joueur à utiliser aussi bien ses réflexes que ses neurones, pour comprendre le meilleur moyen de mener à bien chaque mission. Techniquement, le jeu rejoint dans une certaine mesure les produits Bullfrog comme Magic Carpet, avec des décors en 3D au relief tourmenté calculés en temps réel et











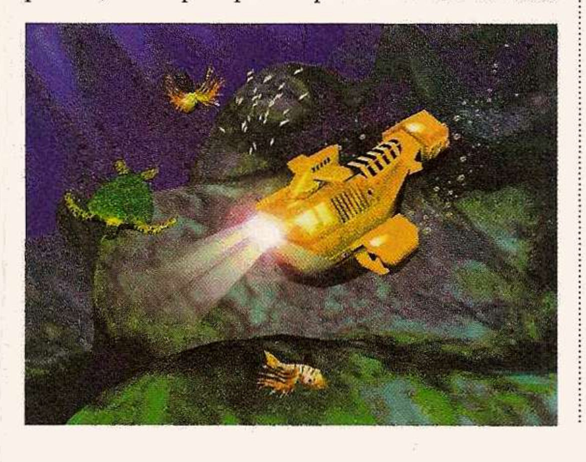
reproduits grâce à la technologie Renderware, sans parler de la possibilité pour les développeurs d'afficher de nombreux objets 3D gérés, eux aussi, en temps réel. Il sera donc relativement courant de voir en même temps à l'écran, non seulement les décors, mais aussi une dizaine d'ennemis et autant de colons, sans pour autant que cela ne semble affecter sérieusement la vitesse du jeu. À plus de six mois de la sortie du produit, on ne peut pas en dévoiler beaucoup plus, mais sachez cependant que le jeu supportera bien évidemment le mode multijoueur ! À noter aussi qu'une version 3D Blaster était présentée avec la carte de Creative Labs.

Les deux autres projets pour fin 96 sont « Dive », un jeu d'aventure avec quelques éléments de stratégie, dans lequel vous devrez assurer la paix entre deux races vivant sous les océans, en remplissant diverses missions

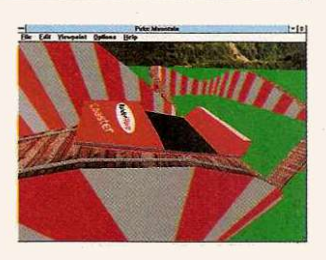


pour les uns ou les autres, avec comme toile de fond un désastre écologique initié par la race vivant en surface : les Humains. À bord de votre sous-marin, vous devrez évoluer en milieu aqueux, un grand soin ayant été apporté pour rendre à la perfection les lois physiques impliqués et les beautés sous-marines : inertie, courants sous-marins faisant dériver votre vaisseau, nombreuses espèces de poissons superbement rendues… Enfin, AquaTak, présenté comme le Ridge Racer en hors-bord sera le produit de Noël, avec à la clef de nombreuses armes et bien évidemment un mode réseau !

Criterion Studios semble donc avoir de nombreux atouts en main, mais il faudra attendre encore quelques mois avant de pouvoir donner un pronostic avisé sur cette nouvelle société très prometteuse.







À l'instar des logiciels de 3D classiques du genre 3D Studios ou Lightwave, qui permettent de calculer des objets et des animations en trois dimensions, qui peuvent ensuite être « rejouées », Renderware est un logiciel qui permet de générer et d'animer des objets et des décors mais en temps réel, le calcul de chaque itération d'un mouvement se calculant constamment, ce qui demande bien évidemment une plus grande puissance de calcul et oblige donc à quelques sacrifices au niveau de la réalisation. Parmi les licenciés, on peut compter des développeurs de jeux comme Zombie Software, Velocity, Davidson Associates…

Renderware est aussi allégrement utilisé sur le OnLine, en particulier Internet, avec des licenciés comme Intel, Sony, Black Sun…

Le royaume de Sierra

Coïncidence ? Alors que Sierra vient de se faire racheter par CUC, un provider américain, son premier jeu de rôle sur Internet pointe le bout de ses octets. Effectivement, **The Realm** est enfin disponible sur le Net, en version alpha dans un premier temps. Cela signifie donc que ce n'est ni une version finale, ni une bêta, bref simplement une ébauche du jeu. Mais bonne nouvelle, vous pouvez faire partie gratuitement du nombre des testeurs invités à s'y connecter pour participer à son développement. En tant que cobaye virtuel, vous pourrez donc participer dans une certaine mesure à son développement, et surtout y jouer ! Même si ce n'est encore qu'une alpha, les graphismes sont déjà très alléchants…



Comdex vs Dasar : c'est la guerre !

La bataille fait rage depuis plusieurs semaines autour de la lutte entre deux grosses pointures de l'organisation de salons informatiques. Alors que l'**IT Forum 96**, organisé par Dasar, semble avoir connu un succès plus important que pour son édition 95, l'annonce par Softbank d'un **Comdex 97**, se déroulant à Paris aux mêmes dates que le prochain IT Forum a fait l'effet d'un véritable coup de grisou. Deux salons informatiques de cette envergure la même semaine et dans la même ville européenne signifie clairement le désir des organisateurs du Comdex de tenter l'épreuve de force. Il semblerait que des négociations soient lancées pour fondre les deux salons en une seule manifestation, ce qui serait la solution la plus intelligente. Alors **IT Comdex 97**, rêve ou réalité ?

Bouchons sur le Net

Enfin plus exactement dans notre bonne vieille capitale, puisque vous pouvez visualiser en temps réel sur Internet l'état de la circulation en région parisienne. Du temps réel, ça veut dire en fait toutes les cinq minutes, mais c'est quand même diablement pratique pour repérer les bouchons, les travaux et les accidents sur les grands axes. En plus c'est gratuit et ***Sytadin*** *(c'est le nom du service) peut se consulter sur http ://www.club-internet.fr. Maintenant il ne manque plus que les accidents en direct sur Internet (et pas sur L'internet comme on l'entend parfois), et ce facétieux de Didier sera comblé !*



BD et CD

La version 96 du **BD-Rom** est enfin disponible pour environ 345 F, avec pour l'année 95 près de 750 nouveaux titres référencés. Pour chaque BD vous pourrez consulter une fiche descriptive complète, une planche complète zoomable à volonté, et parfois une critique. Ce n'est pas tout, vous trouverez aussi sur le CD des interviews de William Vance, dessinateur belge bien connu pour les personnages de *Ramiro*, *Bruno Brazil* ou *XIII*. Ce n'est encore pas tout, avec le Biblirom, vous pourrez accéder à une base de données de plus de 5 000 références, dont 2 000 illustrées. Les autres illustrations, il faudra aller les chercher sur le BD-Rom 95, ou encore si vous êtes connecté à Internet vous rendre à l'adresse : http/www.vtech.fr/bdrom.



Faites vos jeux

Comme chaque année, le **Salon des Jeux** se tiendra en parallèle avec le 17ème Salon de la maquette et du modèle réduit, Porte de Versailles du 6 au 14 avril. Le salon représente l'occasion rêvée pour découvrir les nouveaux jeux de plateau et s'intéresser aussi aux jeux d'histoire avec figurines, manger des sandwichs de gare et boire de la bière frelatée. Comme d'hab' de nombreuses démonstrations sont prévues, en particulier sur les stands de *Casus Belli* (jeux de rôle) [Ndlr : un magazine que nous ne saurions trop vous conseiller], des Grandes Compagnies de l'Est Parisien (figurines historiques), des Jeux Descartes (de tout) et de Wizards of the Coast qui organise des tournois de Magic (le jeu de cartes) le samedi 6 avril. Je serais vous, je réserverais aussi le dimanche…



Pot-pourri sur PC



Un PC à la maison, *de chez Sybex, est un de ces livres sensés démontrer à Monsieur-tout-le-monde l'utilité d'un ordinateur dans l'environnement familial. Amplement illustré, en particulier sur les jeux, il s'adresse à votre enfant, si l'on excepte la nana exhibant ses gros nibards dans le court chapitre consacré au « Charme ». D'un autre côté l'autre moitié du bouquin se révèle être un bouquin d'initiation à Windows 95 pour ceux qui ne comprennent pas grand-chose à l'informatique et ne souhaitent en connaître que le minimum. Bref, on ne sait pas trop quel est vraiment le public visé par ce livre, mais ce n'est probablement pas vous. En tout cas il coûte 170 F et devrait bientôt être suivi du titre* **Un PC pour les Filles** *(véridique). On l'attend avec impatience.*

DESCENT 2

La descente aux enfers continue...

> *"Un jeu qui vous prend aux tripes"* ★★★ Génération 4
>
> *"Certainement le moteur graphique le plus impressionnant jamais vu"* 91 % PC team

Le meilleur jeu en 3D à 360° jamais conçu est de retour. Et cette fois il est encore plus hallucinant. Accrochez vos ceintures, vous allez plonger dans le jeu d'action le plus renversant jamais imaginé !

- 30 nouveaux niveaux incroyablement complexes.
- 6 mondes entièrement différents.
- Une armada de robots ennemis complètement nouveaux et encore plus intelligents.
- Un nouvel allié extrêmement utile, le Guide-Bot, pour vous guider le long des corridors infernaux.
- Un mode multi-joueurs perfectionné permettant de jouer par modem ou sur réseau.

... Réjouissez-vous ! Descent 2 vous garantit des heures de folie vertigineuse.



Disponible sur CD-ROM PC.

Interplay

Pour plus d'informations, branchez-vous sur le site Internet d'Interplay : http://www. interplay.com

DISTRIBUE PAR CIC - BP 13 - 78142 VELIZY CEDEX - FAX (1) 40 94 10 04.

Brèves

Lego, le constructeur danois qui nous a tant occupé durant notre prime jeunesse lancera dès fin 96 des jeux sur CD-Rom, destinés aux 5-12 ans. Mindscape sera le partenaire officiel pour la distribution de ces Legogames ! La poupée Barbie sur CD-Rom, c'est pour bientôt ! En effet, Funsoft vient de signer un accord de distribution avec Mattel Multimedia, la nouvelle division du géant du jouet. Au programme, en plus de Barbie, on trouve des jeux dérivés des Cabbage Patch Kids, Fisher Price, Hot Wheels, See'n Say et Polly Pocket. Si vous avez un petit frère, ou pire une petite sœur, il vous reste très peu de temps pour prendre les mesures préventives qui s'imposent… Allez, la dernière dans cette série, avec le CD-Rom Mekano, qui sera livré en kit. Ce sera à l'utilisateur de recoller les morceaux qui constitueront ensuite le disque laser avant de l'insérer dans son lecteur de CD, le tout accompagné par des thèmes dans le plus pur style musique industrielle !

Des CD faits maison

CD Creator 2 de Corel permet aux amateurs de multimédia de concevoir eux-mêmes des CD audio, photo, vidéo, de données, ou un peu de tout à la fois si vous le préférez.

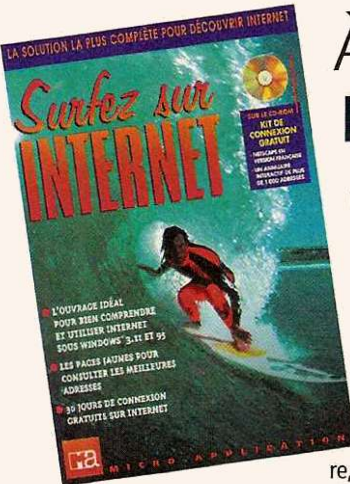


Fonctionnant sous Win95, il ne nécessite pas une configuration monstrueuse et ne coûte qu'environ 3 000 F. Une paille pour Fred, notre maquettiste préféré, qui pourra enfin créer une compil' des meilleurs photos de son bull-dog. Avec un peu de chance, vous y aurez droit à la place du prochain CD de Gen4.

La chasse aux pirates

Devant le manque d'efficacité des différents éditeurs, associations professionnelles, de la police, bref de tout le monde, certains éditeurs ont décidé de réagir. Vigoureusement. Des noms prestigieux comme Sony, GT Interactive, Electronic Arts et peut-être bientôt Microprose, Acclaim, et Ocean souhaitent créer un organe consacré uniquement à la lutte contre le piratage, mais surtout indépendante de **l'ELSPA**.
Vous savez, l'ELSPA, l'association anglaise d'éditeurs qui fout des stickers partout sur les boîtes de jeux. Grâce à eux, Civilization est ainsi conseillé à partir de trois ans, tandis que tout soft présentant l'ombre du moindre téton ou la plus petite gouttelette de sang ne doit pas être approché avant l'âge de 18 ans… Bref, l'ELSPA n'est pas contente du tout de se voir ainsi court-circuiter, et aimerait bien tout garder sous son giron. Voilà une jolie bataille de bureaucrates en perspective, et le temps de tout débrouiller, les pirates, eux…

À vos planches !



Micro Applications sort un bouquin vachement original intitulé **Surfez sur Internet**. Inutile de vous faire un topo, vous avez dû comprendre. Par contre, il faut reconnaître que ce n'est pas mal fait, assez exhaustif sans trop rentrer dans les détails et bien illustré. Bref un bouquin parfait pour néophyte, qui propose en bonus une section *Pages Jaunes* avec de nombreuses adresses sur le Net, ainsi qu'un kit de connexion gratuite d'un mois. Pour 150 F, et si vous souhaitez sentir sur votre visage les embruns de l'océan binaire, cet ouvrage représente un bon investissement.

Les évangélistes de l'Apocalypse



Warhammer 40 000-Dark Crusaders, sera le deuxième produit issu de la collaboration de Games Workshop et de Mindscape. À l'origine, on retrouve un jeu de plateau/jeu de rôle mêlant étroitement deux genres : la SF et l'Heroic Fantasy. Pour exploiter cet univers violent, les développeurs ont eu l'excellente idée de mêler deux genres. L'action avec un univers en 3D texturée à la Doom (id Software), et la stratégie comme dans Space Hulk (E.A.), puisque vous dirigez en fait un peloton de « Space Marines », avec la possibilité de donner des ordres simples à chacun, du genre : suivre, garder un endroit, partir en éclaireur… La version que nous avons eu entre les mains tournait seulement en VGA mais nous avons déjà vu des écrans en SVGA, beaucoup plus prometteurs graphiquement. Nous devrions être en mesure de le tester le mois prochain, mais il apparaît d'ores et déjà, qu'une fois de plus, Games Workshop se soit attaché à coller au maximum à l'ambiance du jeu original, avec d'un côté les forces Impériales à la limite de l'Inquisition du 3ème millénaire, et d'un autre le Chaos, avec ses mutants, ses Orcs et ses Nécromanciens.



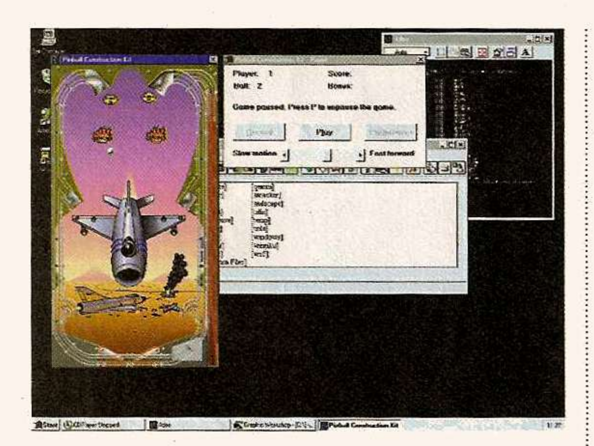


Mort à **l'arrivée**

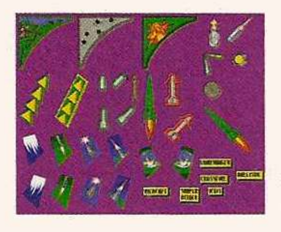




Alors que l'on attend pour très bientôt le jeu d'aventure en SVGA Fable de Telstar, c'est leur **Speed Rage** que nous avons pu découvrir récemment. Il s'agit d'une course pouvant se dérouler sur mer ou sur terre, à l'aide de hors-bord ou de buggy. Utilisant un moteur graphique puissant et l'incontournable 3D texturée, le jeu en surprendra plus d'un par sa richesse graphique et la vitesse d'animation, à tel point que les spectateurs d'une partie auront du mal à ne pas détourner le regard de temps en temps, histoire de ne pas jeter sur ce bel écran 17 pouces nouvellement acquis du jambon mal digéré. Le jeu pourra se jouer jusqu'à 16 en réseau, avec surtout la possibilité de transformer une simple course contre la montre en une véritable arène, via l'adjonction de quelques armes destructrices.



Mon flipper **à moi**



On était habitué aux packs de flippers de quatre (oooh), de six (aaah), voire de huit (yippeee) tables de flipper. Et bien 21st Century frappe cette fois un grand coup sur la table, et en propose 64 ! En plus, ce **Pinball Construction Kit** *permet de trafiquer ses flippers à volonté pour construire la table de vos rêves à partir de thèmes militaires, de science-fiction, chenils de bull-dogs, courses de bolides et jeux vidéo. Cherchez l'erreur. Bon d'accord, c'est pas nouveau, mais maintenant ça tournera sous Windows 3.1 et 95, avec les petites fenêtres qui s'ouvrent tout partout, pour encore plus de facilité d'utilisation. Alors d'ici la sortie du produit, dans le courant de l'été, vous pouvez déjà prendre papier et crayon et vous précipiter au bistro du coin pour décalquer votre flipper habituel.*

Le jeu qui pète le feu !

Un nouvel éditeur du nom de Caron Interactive sort incessamment sous peu un produit pour le moins original sous le nom de Corny Poppy. **Ce nom intraduisible cache en fait une espèce de simulation de pop-corn, faute de pouvoir mieux le définir... En tant que pop-corn tressautant et croustillant, votre but dans la vie est de survivre dans des environnements plutôt hostiles, comme une salle de cinéma, un anniversaire avec plein de mômes affamées et surexcités, une horde de bull-dogs ou encore pire un conseil de ministres ! Si vous vous sentez curieux et êtes connecté à Internet, vous pourrez en savoir plus sur http ://www.planete.net/craddock.html.**

Question **d'éthique-tte**

Depuis quelques temps déjà, prétextant une approche artistique, une volonté maladroite de faire passer un message, un désir de toucher un public plus adulte ou un humour grinçant au deuxième degré, apparaissent quelques produits américains carrément à la limité du racisme ou de l'immoralité. Ce genre de produit risque bien de relancer le débat. On a tous suivi le délire paranoïaque à propos des jeux qui rendent épileptique et les réactions épidermiques des médias à des produits comme Doom et Mortal Kombat, violents et sanguinolents. Et cela même si depuis quelques années déjà, des étiquettes collées sur les boîtes préviennent l'acheteur de la teneur en sexe et violence des produits, avec par exemple des jeux d'aventure « gores » et « violents ». Le **Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs** (SELL) lancera d'ailleurs en avril une nouvelle codification pour indiquer encore plus clairement l'âge conseillé pour utiliser tel ou tel produit.

Mais nos amis américains, eux, ne se posent pas trop de questions, avec quelques cas récents de produits pas vraiment appropriés au marché français. Du simple wargame sur la Seconde Guerre mondiale, dans lequel les unités marines françaises apparaissent avec la croix gammée, à tel jeu d'aventure pour lequel l'index met en avant les théories de Mengele, en passant par ceux où un des personnages se fait violer, on ne peut pas dire qu'on apprécie toujours. Résultat, **Warner Active France** tape carrément des poings sur la table ce mois-ci, en refusant de distribuer un produit d'un de ses labels américains. Les raisons de ce geste courageux sont très simples : « Comment peut-on décemment cautionner, un produit dans lequel une petite fille raconte son viol, dans lequel le joueur peut tirer sur des chinois avec des bébés dans les bras... bref, un produit qui choquera l'acheteur ? »

C'est **craquant !**

Ubi Soft et son Rayman s'associent au 12ème Grand Prix de la Jeunesse ISC, pour récompenser le meilleur film français selon les votes de 600 000 jeunes. Et la Raymania continue de plus belle, avec cette fois un mariage entre notre Toon et... les **Craquinettes** ! Vous savez, ces biscuits qu'on refile aux mômes à quatre heures histoire d'avoir la paix un court instant. Mais faites attention après le goûter à ce que les chérubins en question ne monopolisent pas votre bécane chérie pour passer leur soirée sur le jeu !



WARCRAFT II
TIDES OF DARKNESS

TM

UN SUCCÉS PHÉNOMÉNAL !

MAINTENANT EN VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE

DE NOUVELLES MISSIONS
BIENTÔT DISPONIBLES. PRINTEMPS 96

GEN 4 : ☆☆☆☆☆
Warcraft II seul est une référence.
En réseau il devient un jeu mythique.

CD LOISIRS : 19/20

CD MEDIA : 9/10

JOYSTICK : 90%

MPC «*Excellent*»

PC EXPERT : •••••
«Produit du mois»

PC FUN : 18/20

PC LOISIRS : ☆☆☆☆

PC TEAM : 94%

WARCRAFT II SHAREWARE DISPONIBLE FIN MARS.
VERSION LIMITÉE, 6 SCÉNARIOS EXCLUSIFS. 39,00 F









Brèves

❁ **Pour la sortie de** Wing Co 4 **en Europe, Electronic Arts met le paquet avec une campagne publicitaire de près de deux millions de francs. En plus des bandes annonces dans les cinés en conjonction avec le film** *Casino*, **des messages publicitaires sont aussi prévus sur** *NRJ* **et** *Fun Radio* ❁ Infonie, **service en ligne français, propose maintenant une station multimédia en location ! Pour 499 F par mois, vous disposerez ainsi d'un Pentium équipé d'un lecteur CD-Rom, d'une imprimante, d'un modem 28 800 bauds et, on s'en doutait, d'un abonnement à Infonie. Vous pouvez appeler le (1) 41 02 80 18 pour obtenir l'adresse du point de vente Infonie le plus proche de chez vous** ❁ **Selon un sondage récent de Neilson effectué aux États-Unis, ce sont 2,2 millions de personnes qui se connectent par jour sur le site Internet du magazine** Penthouse **! Et c'est pas pour les fiches cuisine…** ❁ **Le quatrième concours des** Modern Masters de la 3D **est organisé par Ray Dream, avec pour thème « les personnages imaginaires, utilisant Ray Dream Studio, Ray Dream Designer ou AddDepth ». Pour plus d'infos, contactez Ray Dream Europe** ❁ **La bombe de** Nintendo, **la Nintendo 64, ex-Ultra 64 fait plutôt l'effet d'un pétard mouillé. Annoncé fin décembre 95, elle serait disponible pour le 21 avril 96 au Japon, et en septembre sur le marché européen. Autant attendre la fin d'année pour commencer à y penser !** ●

Trêves de **dragon**

Depuis l'accord entre TSR et Interplay pour développer des jeux basés sur les licences du célèbre éditeur de la gamme Donjons et Dragons, les nouvelles se faisaient plutôt rares et c'est donc avec un immense plaisir que nous avons pu découvrir **AD & D Blood & Magic**, qui devrait être suivi d'ici peu par **Dragon Dice**. *A priori*, Interplay s'est lancé sur un produit très grand public et sans grand rapport avec l'œuvre de Gary Gygax. Une intro dans le plus pur style dessin animé, des graphismes simples et colorés, une interface de jeu réduite au plus strict… Utilisant un univers féerique médiéval fantastique, le jeu propose à un ou deux joueurs humains de s'affronter au cours de scénarios s'articulant autour d'une histoire, illustrée par quelques écrans agréables et des briefings succincts. Le principe de jeu est assez facile à assimiler, chaque joueur dirigeant un mage, dans des missions consistants généralement à évincer toute opposition au sein d'une région. Pour cela, vous devrez invoquer diverses créatures et amasser autant d'énergie magique (mana) que possible, pour pouvoir construire de nouveaux bâtiments, invoquer de nouvelles créatures et surtout les transformer en des entités plus puissantes. À deux, le jeu devient un véritable duel à mort, avec de nombreux objets magiques à ramasser qui modifieront sérieusement le déroulement d'un scénario. ●







Le Net pour ELLE

Si vous avez toujours autant de mal à persuader votre entourage de l'utilité d'Internet à la maison, voilà une adresse qu'elle est faite pour vous. Enfin plus exactement pour votre femme, votre amie, votre grand-mère ou en gros toute personne intéressée par **Elle**. *Oui, c'est bien du magazine dont nous parlons et vous pouvez le retrouver maintenant sur Internet à l'adresse : http ://www.elle.fr. Enfin faites attention à ce qu'elles ne restent pas trop longtemps connectées dessus, ça finit par coûter cher en télécommunications, ces bêtises…* ●

- Ocimar Versolato, un Brésilien chez Lanvin
- Témoignages, comment les sectes vous approchent
- Welcome to all our English speaking visitors.

ELLE

ESPACE mode | news beauté | forum Elle | Elle à paris | planète Elle

Safe soft

Egghead, une chaîne de magasins de vente de soft américaine, prend les devants pour éviter aux parents de s'inquiéter sur la moralité des programmes achetés pour ou par leurs chères têtes blondes. Ils ont tout simplement décidé, dans certains magasins, de retirer de la vente tout soft présentant des scènes de violence ou des séquences de charme plus adulte. Egghead pense ainsi attirer une clientèle plus familiale ayant de jeunes enfants. Fallait y penser… D'ailleurs, pour la petite histoire, ***egghead*** **veut dire intello. Et** ***dickhead*** **, ça veut dire tête de nœud.** ●

Fous de mangas

Pour les nombreux fanatiques de dessins animés japonais, **Dragon's Games** *possède une boutique à Morangis (91550), au 6, avenue des Iris, dans laquelle vous pourrez découvrir les toutes dernières traductions de mangas, telles que Iczelion ou Mighty Space Miners.* ●



DEUS

"SHAKE YOUR BODY !"

- 1er jeu d'aventure avec décors et personnages en 3D mappée
- Possibilités de courir, sauter, voler, ramper, grimper, boiter, nager sur l'eau et sous l'eau
- Plus de 40 types d'ennemis modélisés et animés en 3D
- Multiples armes avec plusieurs coups différents pour chaque arme
- Simulation de survie : gestions de l'équipement, du corps humain, du jour et de la nuit
- Mode Arcade / Combat disponible
- Sources de lumière 3D
- Sources sonores 3D 16 bits Stéréo
- Option mode graphique SVGA









3615 SILMARILS
1,27 F/min

NEWS - SOLUTIONS
SAV - TELECHARGE
COMMANDES





PC CD ROM
Compatible Win'95/win'3.1/DOS
Version française intégrale

SILMARILS - 22 Rue de la Maison Rouge - 77185 LOGNES - FRANCE - Tél : (+33) 1.60.17.15.24
SILEXP Limited - 9A CANFIELD PLACE - LONDON NW6 3BT - UK - Tél : (+44) - 0171 372 7486

ABBA CD

La nouvelle société Caron Multimedia présente **ABBA, disco originals**, *soit un CD-Rom interactif sur un des plus fameux groupes disco des années 70. Très original dans son contenu, ABBA vous permet de retracer dans un contexte ludique l'histoire du groupe, en passant chacun de leurs hits chaque fois que vous parvenez à réunir, puis à splitter, puis encore réunir les deux couples du groupe, et ainsi de suite. Vous pourrez aussi chanter avec eux leurs refrains les plus connus grâce à un enregistrement interactif. Mieux encore, des vidéos vous permettront de chanter tous seuls comme des grands leurs tubes dans la grande tradition du karaoké multimédia. En plus de ça (et là on est soufflé), le CD se vendra en deux versions, avec une perruque spéciale années 70 pour les garçons, et une coiffe à plumes pour les filles. Vous pourrez en apprendre plus sur ce produit pour le moins étonnant sur Internet à l'adresse : http ://www.planete.net/craddock.html.*



Fin des retards ?



Suite à une série de retards sur leurs produits, **Gametek** prévoit de sortir en quelques mois de très nombreux titres, touchant un peu tous les domaines. Nous avons enfin pu obtenir des images en SVGA de **Ripper**. Ce jeu d'aventure transposant l'histoire de Jack l'Éventreur dans un New York glauque en 2040 s'annonce comme un des gros titre de mai. Il faut dire qu'avec six CD-Rom, des acteurs comme Christopher Walken, Karen Allen et Birgess Meredith, ce n'est plus un jeu mais une superproduction hollywoodienne ! Parmi les surprises annoncées, **Maximum Road Race** reprend l'idée de courses futuristes armées à bord de motos hypersophistiquées. Les graphismes paraissent magnifiques et Gametek annonce une option réseau pour y jouer à huit en même temps. Parmi les surprises de Pâques, **Super Stardust** est la reprise d'un jeu déjà sorti sur Amiga, sorte d' « Asteroids » avec des phases en 3D dans des tunnels.

Brèves

Selon un sondage récent, 67 % des français craignent que le multimédia n'engendre un univers de solitude… Selon un sondage récent à la rédaction, on a pas fini de se bouriner la tronche à Duke Nukem 3D, **et autres jeux multijoueur, dans un univers de franche camaraderie** ✿ **Suite au salon multimédia du** Milia, **le Ministre de la Culture et de l'Industrie, M. Douste-Blazy a annoncé toute une série de mesures et de budgets pour aider au développement de ce secteur ainsi que du Service En Ligne** ✿ Digital Integration **sortira pendant l'été Hind, un simulateur d'hélicoptère du même nom, avec *a priori* une simulation un peu plus simple que son précédent Apache Longbow** ✿ **Le jeu d'aventure de Legend,** Mission Critical, **a gagné outre-Atlantique les prix suivants : Jeu de l'année pour *Byte Magazine*, Jeu d'aventure de l'année pour *Computer Game Review* et *Strategy Plus*, et meilleure introduction et graphismes toujours pour *CGR*, qui semble avoir complètement craqué pour ce jeu** ✿ **Nouveau retard de F1** Grand Prix 2 **de Microprose, annoncé maintenant pour le mois de mai** ✿ Creative Labs **nous sort un pack multimédia de plus comprenant une carte Sound Blaster 32 PnP de la mort, un lecteur CD-ROM 6X qui tue, et une flopée de CD d'applications sous Windows, de logiciels d'éducation et de jeux. Allez, on est sympa, pour vous achever ça ne vous coûtera qu'environ 3 400 balles** ✿ Virtua Chess **sortira sur Mac en avril.**

Rêves en 3D

La **Ray Dream Gallery** version 95 est sortie, et comporte pour cette année 42 images réalisées sous Ray Dream Designer (Ray Dream Studio dans sa dernière version), le logiciel de création 3D. Cette galerie présente toutes les possibilités offertes par le logiciel, mais franchement n'intéressera que les mordus de 3D ou les gros curieux. À moins que cela ne vous donne des idées, Ray Dream sponsorise chaque année un concours d'images 3D appelé Modern Masters of 3D, se déroulant au niveau international. Si l'idée de vous faire un nom dans le domaine de l'image de synthèse commence à poindre dans votre esprit, vous pouvez contacter Ray Dream au 69 41 97 22.





Marchons sur des œufs...



Dans le dernier numéro, on s'était fait une joie de casser **Krypton Egg**, *le casse-briques ultime qui se jouait dans la plus petite fenêtre du monde. Stop, arrêtez tout, il s'avère finalement qu'en appuyant sur « ctrl + I » on passe à une taille de fenêtre beaucoup plus conséquente. Bon, c'est tout de même qu'un casse-briques, aussi bourré d'options et de bonus et de sorts soit-il, mais pour le coup on se devait de faire amende honorable.*

Brèves

❁ **C'est maintenant au tour des bureaux autrichiens et belges de** Sega **de subir de plein fouet la politique d'austérité imposée par Sega Europe, avec leur fermeture pure et simple. Après le licenciement d'une quarantaine d'employés le mois dernier chez Sega France mais aussi chez Sega UK, le père Sonic n'a pas fini sa distribution de baffes à ses rejetons récalcitrants** ❁ **Plusieurs sociétés japonaises et américaines** (Fujitsu, AT & T, **etc.) sont arrivées au cours d'essais à transmettre via fibre optique un trillion de bits en une seconde, ce qui signifie par exemple l'équivalent du contenu d'un journal quotidien pendant 300 ans ou encore 12 millions de conversations téléphoniques en même temps ! Quand on connaît les taux de transfert sur Internet, on se prend parfois à rêver…** ❁ Gillian Bonner, **miss avril 96 de Playboy, sera l'héroïne de Riana Rouge, un premier jeu d'aventure chez Black Dragon Productions** ❁ Funsoft **continue à reprendre en distribution les boîtes américaines, avec deux nouveaux arrivants : Terra Glyph et surtout Interactive Magic, la société de Bill Stealey, ex-fondateur de Microprose** ❁ Intel **annonce un nouveau set d'instructions pour les processeurs Pentium, le MMX. Sous ce nom mélodieux se cache en fait des instructions pour booster les performances du processeur au niveau du son, des graphismes et de l'animation. Mais restons calme, le MMX ne sera intégré aux Pentium qu'à partir de début 97.** ●

L'union fait l'OS

IBM *et son système d'exploitation* Unix *commencent à avoir les chocottes en voyant Microsoft et Windows NT grappiller de plus en plus de parts de marché auprès des entreprises, bien qu'il fasse figure de nain pour l'instant (moins de 5 %). Du coup, de nombreux constructeurs ont formé une sainte alliance pour contrer la montée en puissance de Billou et sa bande d'évangélistes. Et on retrouve du beau monde : IBM, Intel, NEC, ICL, NCR, Hitachi, Unisys, Compaq, Olivetti, Siemens, Texas Instrument, Sony, Digital, Novell, Informix, Oracle et c'est pas fini ! Bref, ça ressemble de très près à une chasse aux sorcières pour tenter d'empêcher Microsoft d'établir le même monopole sur le marché de la micro d'entreprise que sur le marché familial (plus de 80 % des PC tournent sous MS-DOS ou Windows, quand même ! On se demande bien avec quoi tournent les autres). Leur cheval de bataille sera le 3DA, développé par Hewlett-Packard et SCO (tiens, on les avait oubliés dans la liste, ceux-là). Le 3DA devrait supplanter Unix et permettre à toute application de fonctionner, sans modif à apporter et quelle que soit la version. Siouplait, la sainte alliance, vous pourriez pas venir chatouiller aussi Win95, pour voir ?* ●

À suivre…



L'Affaire Morlov, le jeu d'enquête policière développé par Interactive Pictures que nous vous avions présenté à l'automne 95 sort finalement le mois prochain, distribué par Titus. Entièrement réalisé par une équipe française, ce soft utilise le système classique d'écran fixe, de vidéos pour ce qui est des dialogues et d'une interface de commande sous forme d'icônes. Vous devrez vous engager dans une course contre la montre pour vous disculper d'un crime et retrouver votre fiancée, mystérieusement disparue. ●

Lemmings paintball



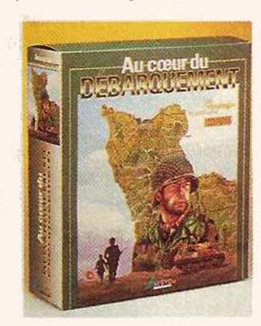
Psygnosis continue en effet à exploiter le filon des Lemmings, avec un jeu d'action/réflexion en 3D isométrique, basé sur ce phénomène de mode qu'est le Paintball. Il s'agit, je vous le rappelle, d'un jeu dans lequel des équipes, utilisant des pistolets tirant des billes remplies de peinture, se pourchassent en extérieur, ou plus sauvage, dans des locaux désaffectés. Nos amis à la chevelure verdâtre semblent donc s'être pris de passion pour cette occupation hautement culturelle, à travers un produit proposant une centaine de niveaux dans quatre types de décors différents, et pouvant se jouer à plusieurs si vous le voulez. Le but est très simple : prendre les fanions adverses, ce qui demandera ici pas mal d'astuce, vu les nombreux obstacles et pièges parsemant les niveaux. La version que nous avions entre les mains n'était malheureusement pas testable. La jouabilité n'étant pas du tout réglée et il nous faudra donc attendre pour découvrir le test complet. ●

Brèves

❋ Guillemot, distributeur de périphériques de son état, distribue dès le printemps une nouvelle gamme de produits sous le nom de *Maxi*. On peut trouver au programme : *Maxi TV Vidéo*, une carte TV et d'acquisition vidéo, *Maxi Musik*, incluant un clavier et un séquenceur, deux *Maxi Modem* en 14 400 et 28 800 bauds, et enfin *Maxi Sound Home*, incluant une carte son, et lecteur CD-Rom 6X, des enceintes et sept logiciels ❋ Creative Labs s'acoquine avec Disney pour une nouvelle série de bundles dont ils ont le secret. *Le Roi Lion* sera le premier de la série, pour faire rugir votre PC grâce à une Sound Blaster 16, un lecteur CD-Rom 4X pour se passer en famille un CD du making of du Roi Lion. À quand le bundle sur les danseuses hippos de *Fantasia* ? ❋ Microsoft Press édite encore une flopée de bouquins ce mois-ci, en particulier *Access 95* et *Project 95*, vus par étapes. D'après eux, il suffit de 9 à 10 heures pour intégrer toutes les leçons du bouquin. Chiche ! ●

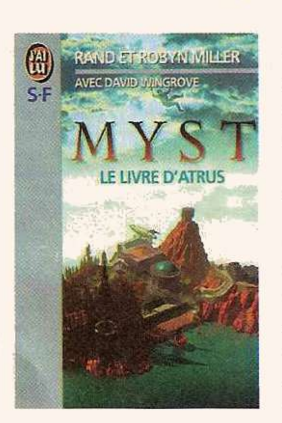
Les ricains **débarquent !**

Ça faisait longtemps qu'on l'attendait, pas le débarquement, mais un distributeur en France des wargames d'Avalon Hill. C'est **Alsyd Multimedia** qui se lance dans l'aventure et propose dans un premier temps **Au cœur du débarquement**, qui propose sept scénarios jouables en tant que yankee ou fridolin.



On manque encore un peu voire beaucoup de précisions sur le soft lui-même, mais il devrait être testé dans le prochain numéro, si la météo est favorable. En tout cas, c'est déjà dispo, ça fonctionne sous PC ou Mac, et ça coûte environ 400 F. Espérons que d'autres titres de chez Avalon Hill suivent rapidement. ●

Myst : **les origines**



Que ceux qui ont adoré **Myst** *sabrent le champagne : J'ai Lu édite dans la collection SF,* Myst - Le livre d'Atrus, *un ouvrage écrit par les créateurs du jeu (Robyn et Rand Miller). Toute l'origine de l'univers mystien dans un bouquin de 320 pages ! Appréciable : l'atmosphère si particulière du soft ne souffre pas du passage à l'écrit. Seule réserve : le style littéraire est, il faut le reconnaître, plutôt « bof, bof ».* ●

Oups, **j'm'a gourré...**

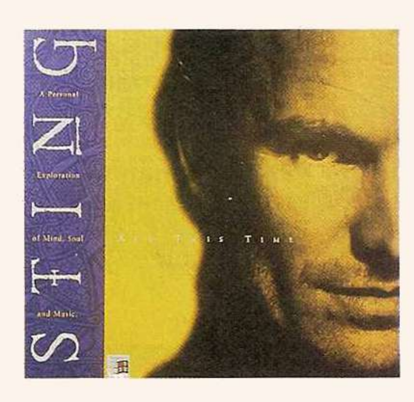
Dans le reportage sur les cartes accélératrices 3D du numéro 86, Fred a commis une légère étourderie en indiquant que la carte **Matrox Millenium** sortirait bientôt, alors qu'en fait elle est disponible depuis déjà plusieurs mois. Quant aux drivers Direct 3D pour Windows 95, Matrox nous a obligeamment précisé qu'ils devraient se matérialiser dès le début de l'été... Quant à Fred, nous ne lui en tiendront pas rigueur, dans le fond il est gentil... Si, si on l'aime bien, et pour vous le prouver on va de ce pas lui déstructurer la tronche à coups de rangos à Duke Nukem 3D... ●

Ton PC **en short**

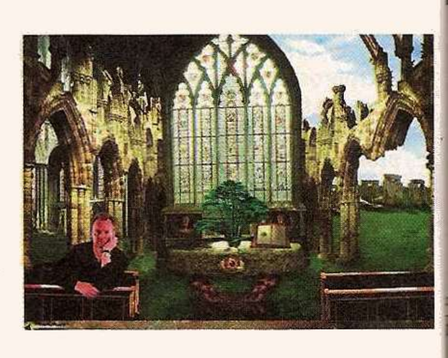


Alors là, soit **Sybex** *en a marre de faire des bouquins ennuyeux, soit il tente d'approcher les informaticiens en herbe des banlieues, soit il a tout simplement pété un plomb ! En effet, il publie un nouveau livre d'initiation au PC sous le titre assez typé de* Le PC sans ta mère. *Avec une approche encore plus simple que la collection « pour les Nuls », le contenu se veut accessible au novice complet, voire aux neu-neus vu le style employé. Il vous faudra en effet beaucoup de courage pour digérer les vannes à deux balles et les dessins pseudo-humoristiques qui parsèment le texte. Enfin, on atteint le sommet avec un chapitre sur Windows 95, dont une citation résume parfaitement l'ambition : «... nous allons découvrir une des particularités essentielles de Windows : son système d'aide. Grâce à lui, vous pourrez jeter dès maintenant ce livre à la poubelle (ou le revendre à un gogo), car vous n'en aurez plus besoin. » Parfois, l'humour se révèle à double tranchant...* ●

Message **in the CD**

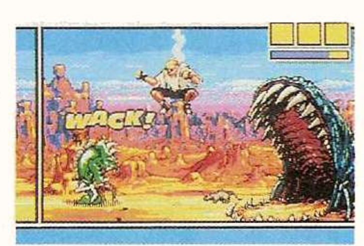


Sting All this Time *est un de ces produits qui parfois parviennent à vous réconcilier avec le multimédia, le vrai. Par une présentation originale, à travers un paysage déroulant où se trouvent différents endroits à visiter, vous découvrez Sting à travers une série d'interviews aux sujets assez mystiques, comme sa relation avec la musique et la religion. Grâce à l'ambiance musicale et graphique, le soft parvient à établir une relation assez intimiste entre l'utilisateur et Sting, à tel point que même quelqu'un de médiocrement intéressé par le personnage peut se pendre au jeu. Justement, en parlant de jeu, en progressant dans l'univers de Sting vous récoltez des cartes de tarot, qui une fois réunies vous donnent le droit de vous faire tirer les cartes par Sting lui-même.*



Pour 330 F, si vous aimez Sting ou souhaitez découvrir ce que le multimédia est capable d'offrir de meilleur, l'expérience mérite d'être tentée. ●

Plus fort que ton PC ?

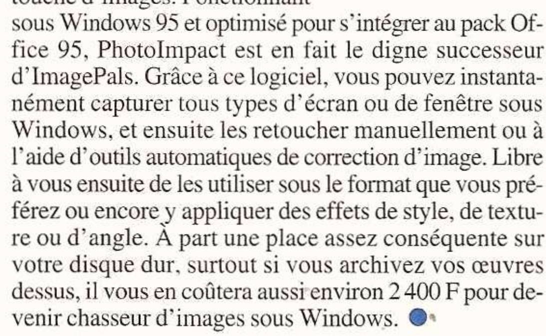


Sega prépare sa grande offensive sur PC avec l'adaptation de plusieurs titres consoles. Dans **Ecco the Dolphin**, vous devrez pendant des séquences d'arcade, entrecoupées de scènes vidéo, nettoyer l'écosystème marin de moult pieuvres et requins pour sauver votre famille. **Tomcat Alley** vous place aux commandes d'un F-14 pour aller détruire la base d'un méchant renégat soviétique, tout au long de séquences vidéo interactives utilisant la technologie Truvideo. C'est pas rien, ça. **Comix Zone** s'annonce comme le produit le plus intéressant, puisque dans ce beat'em all/jeu de plates-formes vous jouez le rôle d'un dessinateur de comic book transporté dans une de ses propres créations ! Finalement, on apprend que **Sonic** fera lui aussi l'objet d'une adaptation, mais plus tard. *A priori* tous ces jeux fonctionneront au mieux sous Pentium et Windows 95, quand même. Notez aussi qu'ils ne tirent à première vue pas parti de la carte Diamond Edge 3D.

Kirialys recherche...

Une toute nouvelle boîte française de jeu vidéo répondant au doux nom de **Kirialys** est en train de se créer. Basée à Toulon, elle recherche un **dessinateur infographiste** (sous Painter ou autre), jeune et motivé,dans la région Provence-Alpe-Côte d'Azur, en free lance ou salarié pour un projet de jeu d'aventure Heroic Fantasy(et d'autres). Ils sont très sympa, alors n'hésitez pas à contacter Serge Autard au (16) 94 75 47 12.

Pris sur le vif



Maintenant distribué en France par Isyo Tech, Ulead sort **PhotoImpact 3.0**, un nouveau logiciel de capture et de retouche d'images. Fonctionnant sous Windows 95 et optimisé pour s'intégrer au pack Office 95, PhotoImpact est en fait le digne successeur d'ImagePals. Grâce à ce logiciel, vous pouvez instantanément capturer tous types d'écran ou de fenêtre sous Windows, et ensuite les retoucher manuellement ou à l'aide d'outils automatiques de correction d'image. Libre à vous ensuite de les utiliser sous le format que vous préférez ou encore y appliquer des effets de style, de texture ou d'angle. À part une place assez conséquente sur votre disque dur, surtout si vous archivez vos œuvres dessus, il vous en coûtera aussi environ 2 400 F pour devenir chasseur d'images sous Windows.



Tranche de cake

Depuis un an les programmeurs d'id sont littéralement harassés de questions par E-Mail de la part de petits curieux trop impatients pour attendre la sortie de... vous savez quoi. Bref, malgré un silence radio complet depuis la sortie de la version test (dont nous parlons en détail dans la rubrique reportages), Gen4 a réussi à leur arracher une petite plage horaire pour répondre en direct aux questions de nos lecteurs, le 1er avril de 22h à minuit, décalage horaire oblige. Alors si vous avez des questions sur Cake et que vous pouvez les formuler en anglais, vous pouvez vous connecter sur http ://www.planete.net/craddock.html le jour dit. ***John Romeo*** *et* ***Jay Wilburne*** *tenteront d'y répondre. On vous prévient, ils ne sont pas toujours aimables, alors attention à ce que vous allez leur raconter !*

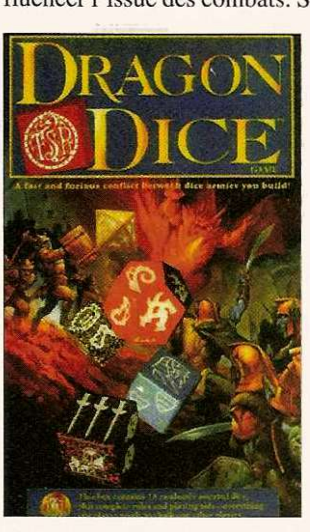
Brèves

Mirage **annonce la signature d'un contrat avec GT Interactive pour la sortie et la distribution de leur prochain produit :** Mayhem. **Prévu sur PC, Mac, Saturn et PlayStation, Mayhem sera un jeu à la Syndicate, plus orienté action et jouable jusqu'à 12 en réseau** ❋ E.A. **a signé un accord avec l'éditeur de comics** Image **dont la série de super héros** ***Gen 13*****, paraît depuis février 94 et devenue une des meilleures ventes du genre. Plusieurs jeux seront développés, aussi bien dans le genre aventure que dans le genre action** ❋ **Au palmarès des Milia d'Or 96, c'est** Phantasmagoria **qui est sorti premier dans la catégorie jeux** ❋ **Suite à la nomination de Gilbert Amelio à la tête d'**Apple**, une première conférence de presse a laissé entendre un éventuel accord avec** Motorola**, pour construire des micros utilisant le système d'exploitation MacOS. D'autres accords ont été signés avec Disney Interactive, Adobe, etc.**

L'actualité des jeux « non micro » n'étant pas florissante, nous avons décidé ce mois-ci de vous parler de jeux déjà anciens. Dragon Dice est vieux de quelques mois et Paranoïa… de 10 ans ! Mais, comme le disais ma grand-mère : « il n'est jamais trop tard pour bien faire. »

Dragon Dice

Bon, d'accord, Dragon Dice est sorti depuis déjà quelques mois. Cela dit, à quelques jours de la sortie des boosters pack, il nous paraît urgent de vous parler de ce produit novateur édité par **TSR**. Imaginez en effet un jeu inspiré de Magic dans lequel les cartes sont remplacées par de superbes dés à six faces couverts de symboles vaguement ésotériques - 60 dés différents pour les starters. Chacun de ces dés représente une créature d'une race (Nain, Elfe, Gobelin, etc.), d'une classe (guerrier, cavaliers, magicien, etc.) et d'un niveau (trois tailles de dés), avec une valeur en attaque (contact ou missiles) et/ou défense sur chaque face. Votre but, après avoir constitué une armée digne de ce nom, consiste à annexer trois des zones de jeu (un terrain par joueur plus un central) en envoyant plusieurs dés-unités sur celles-ci. Les combats se résolvent très simplement en confrontant les résultats attaque/défense de vos dés avec ceux de l'adversaire tout en tenant compte des modificateurs liés au terrain (un dé à huit faces par terrain qui détermine, entre autres, le type d'attaque autorisée). S'ajoute à ce système de combat, une dimension « magie » avec 25 sorts différents dont la plupart peuvent influencer l'issue des combats. Simple, non ? Oui, mais pas simplet. Si on excepte la gestion de vos points de magie, très importante d'un point de vue tactique, la constitution et l'affectation de vos troupes (défendre les terrains annexés, attaquer ceux des autres, etc.) nécessite quand même un minimum de réflexion. Seule petite réserve : un sac de dés prend beaucoup plus de place dans une poche qu'un modeste paquet de cartes.



GENRE : **JEU DE DÉS À COLLECTIONNER.**
ÉDITEUR : **TSR.**
NOMBRES DE JOUEURS : **DEUX ET PLUS.**
DURÉE : **30 MINUTES À UNE HEURE.**
PRIX : **STARTER : ENV. 60 F.**

Paranoïa

Si pour vous « jeux de rôle » rime avec personnages fignolés, points d'expérience, et évolution au long cours… autant vous le dire tout de suite : vous n'allez pas aimer. Il est en effet assez rare qu'un personnage survive à un scénario de **Paranoïa**, non que les créatures rencontrées soient particulièrement puissantes, mais parce que tous les autres joueurs sont contre vous, prêts à vous poignarder dans le dos au moindre faux pas. Il faut dire que l'univers dans lequel se déroule chaque scénario n'est pas vraiment celui de *La Petite Maison Dans La Prairie*. Vous et les autres joueurs êtes des Clarificateurs au service d'un ordinateur tout puissant, genre Big Brother. Votre fonction ? Éliminer tous les traîtres, qu'ils soient mutants ou membres d'une société secrète. Jusque là, ça va, mais il y a un problème : vous êtes tous mutants et/ou membres d'une société secrète. Votre but sera donc d'éliminer les traîtres pour préserver votre couverture de Clarificateur tout en accomplissant parallèlement les buts qui vous ont été fixés par votre organisation. Dans ces conditions, inutile de vous dire que malgré toute la prudence dont vous pourrez faire preuve, les six vies qui vous sont accordées au début (clonage) ne suffiront pas toujours pour mener à bien vos projets. Cette surmortalité n'est pas dramatique : la principale qualité de ce jeu de rôle réside dans son univers complètement fou et les relations paranoïaques qui s'instaurent rapidement entre les joueurs. À noter que, contrairement à des jeux de rôle plus classiques, l'achat de scénarios supplémentaires est conseillé. Tout à la fois délirants et conçus pour exploiter pleinement la dimension « paranoïaque » du jeu, ils surpasseront probablement les scénarios réalisés par vos soins (enfin, moi, ce que j'en dis…).

GENRE : **JEU DE RÔLE.**
ÉDITEUR : **WEST END GAMES/DESCARTES ÉDITEUR.**
PRIX : **ENV. 170 F (SCÉNARIOS DE 30 À 160 F ENV.)**

Les sacrements du mal

Mélange de Mythe « Lovecraftien » et d'histoires extraordinaires à la manière d'Edgar Poe, non seulement les six scénarios « d'horreur victorienne » qui composent ce livret de 128 pages dégagent une atmosphère délicieusement oppressante mais ils sont bien construits, truffés de plans et autres aides de jeu, illustrés de nombreux dessins noir et blanc, bref, ils valent le détour ! En plus, même s'ils s'inscrivent dans le cadre du supplément *Cthulhu by Gaslight*, ceux qui ne le possèdent pas pourront quand même créer des personnages avec les compétences de l'époque (l'Angleterre de 1890) et donc s'immerger eux aussi au cœur de l'indicible horreur… À jouer impérativement à la lumière d'une chandelle !

GENRE : **EXTENSION « APPEL DE CTHULHU ».**
ÉDITEUR : **CHAOSIUM INC./DESCARTES ÉDITEUR.**
PRIX : **ENV. 170 F.**

■ **Wizards of the Coast**, à qui l'on doit Magic, a décidé de créer une filiale française. Outre un service consommateur (tel. 43 96 35 65), cette implantation présentera l'avantage de promouvoir ce remarquable jeu à travers salons et tournois « officiels ». À noter que le championnat de France aura lieu en juin 96 et celui du Monde en août. Préparez vos decks ! ■ Prenez date des tournois multiples organisés lors du 11ème **Salon des Jeux** qui se déroule du 6 au 14 avril, Porte de Versailles (Paris). Entre autres un tournois de Magic le 6, de Monopoly le 7, d'Othello, etc. ■ Par Cthulhu ! **Descartes Éditeur** sort très prochainement Mythos, un jeu de cartes à jouer et à collectionner ayant pour thème l'univers fantastique de H. P. Lovecraft : 400 cartes différentes, 400 fragments d'horreur… de quoi en perdre sa santé mentale ! ■ *Jumanji*, le film de John Johnston avec Robin Williams fait désormais l'objet d'un jeu de société édité par **Hasbro**. Avantage de cette adaptation : aucun rhinocéros n'investira votre living sur un mauvais tirage de dés. ■ **TSR** édite deux nouveaux scénarios « solo » pour un DM altruiste et un joueur avide de XP : *L'épreuve du clerc* et *L'épreuve du voleur* (AD&D).

Windows 95 est-il aussi rapide que votre imagination?

Avec les Accélérateurs Multimedia Stealth64 Video Diamond, les possibilités sont infinies.

La Série Stealth64 Video Diamond est entièrement optimisée pour Windows®95. Voici la toute dernière génération Plug-and-Play VRAM et DRAM, à accélération garantie qui optimisera la performance de votre PC. Maintenant la Série Stealth64 Video rend le multimedia encore plus facile d'utilisation avec les tout nouveaux drivers Windows 95 et le logiciel utilitaire InControl Tools. Ajoutez à cela Stealth64 Video 3400XL et Stealth64 Video 2210XL, parus dans PC Magazine, les grands gagnants du Choix de l'Éditeur, et vous avez tout pour mettre en branle votre imagination.

Designed for Microsoft Windows 95

Diamond vous permet d'utiliser au maximum les toutes dernières applications de Windows 95 en multimedia et en bureautique tout en bénéficiant de la même performance gagnante à laquelle vous êtes habitué.

La Série Stealth64 Video accroît le productivité et la performance du système avec ses graphiques ultra rapides 64 bits et ses temps de réponse très courts. En plus, une vidéo pleine action, plein-écran qui ne compromettra ni la vitesse ni la qualité de l'image. En plus, la superbe Série Stealth64 Video 2001 est pourvue, en option, de MPEG Video Player 1100 et du tuner TV DTV 1100 pour une multitude de possibilités multimedia. Diamond offre une garantie de cinq ans pièces et main d'oeuvre. **Pour plus de renseignements et les derniers pilotes contactez Diamond Multimedia sur http://www.diamondmm.com.** Et laissez faire votre imagination avec un Accélérateur Multimedia Diamond.

> **"Les performances des produits Diamond ne peuvent que vous faire hésiter entre un produit Diamond, et un autre produit Diamond"**
> PC Magazine 5/12/95.



July, 1995
Stealth64 Video VRAM



July, 1995
Stealth64 Video VRAM



Stealth64 Video VRAM



July, 1995
Stealth64 Video VRAM



December 5,1995
Stealth64 Video 2201XL



June 27, 1995
Stealth64 Video VRAM



High Tech Services
la Bayonne
7, Chemin Des Floralies
13090 Aix-En-Provenc
Tél. 42205959
Fax. 42205923

Equalizer
7 Avenue Du Canada
Za De Courtaboeuf
Tél. (1) 69078560
Fax. (1) 69078399

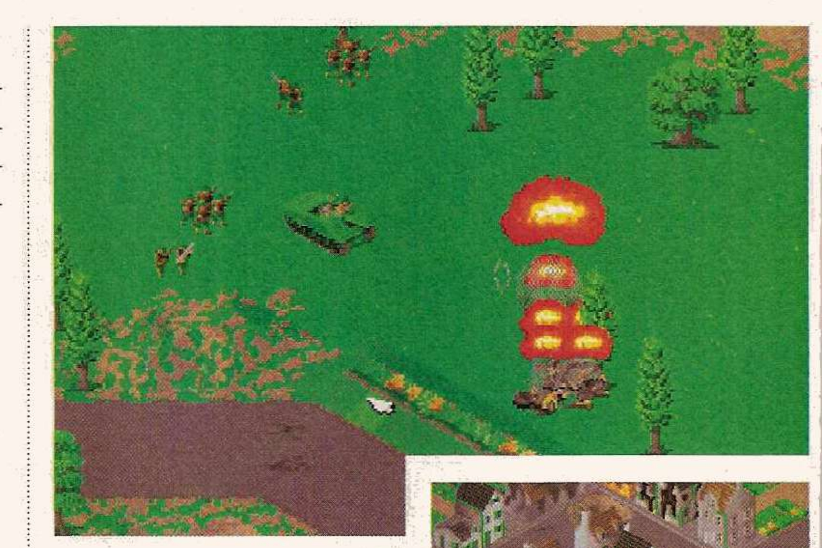
Actebis SA
2 Rue DE La Pature
78420 Carrieres Sur Seine
Tél. (1) 30866767
Fax. (1) 30866766

Offensive

De la plage à Berlin

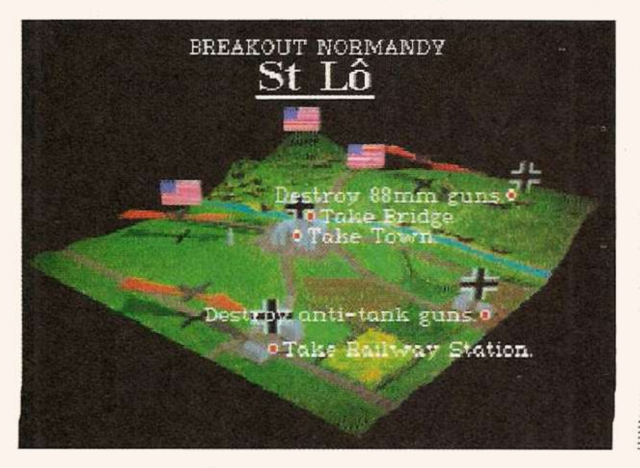
FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **OCEAN.**
DATE DE SORTIE : **MAI 96.**

Discrètement, Ocean nous prépare d'Angleterre un débarquement surprise qui pourrait établir une sérieuse tête de pont dans le domaine du wargame. Alliant simplicité d'utilisation et respect de l'histoire, Offensive enfoncera-t-il Command & Conquer ?





ON AVAIT déjà entrevu Offensive l'année dernière, lors d'une visite éclair dans les locaux d'Ocean, mais sans pouvoir à l'époque se faire une idée précise du produit final. Sans faire de bruit, son développement a suivi son petit bonhomme de chemin, et la découverte d'une version plus aboutie révèle un produit très très alléchant, surtout pour les amateurs de wargames. De plus en plus, les « jeux de guerre » sur ordinateur se séparent de la présentation classique sur carte pour proposer des softs simples d'utilisation et agréables à regarder. Command & Conquer en est l'illustration parfaite. Mais Offensive ajoute en plus une dimension historique qui ne devrait pas laisser insensible les amateurs de wargames. En effet, les scénarios proposés se centrent sur la dernière partie de la Seconde Guerre mondiale, avec plusieurs mini-campagnes retraçant la progression des Alliés, du sable des plages de Normandie aux pavés des rues de Berlin. Comme il sera possible de diriger les Alliés comme les Allemands, Offensive devrait au moins présenter une bonne durée de vie. De plus par rapport à des softs comme C & C très orientés action, Offensive prend en compte des données propres au wargame : vous pourrez gérer chaque unité au niveau tactique, mais aussi prendre le commandement de formations entières à un niveau plus stratégique. Il faudra veiller à ce que l'ennemi ne coupe pas vos lignes de communication ou que vos troupes ne se retrouvent pas isolées, sinon le moral de vos gars risque d'en prendre un sacré coup !



Du troupier au char d'assaut

Justement vos troupes, vous en trouvez de tous les genres. De l'infanterie bien sûr, avec des squads de fantassins, mais aussi des équipes de ba-





zookas et des mitrailleuses lourdes. Côté véhicules, les deux camps disposent de Jeeps, de half-tracks, de chars et de canons, auto-moteurs ou non, bref tout ce qu'il faut pour déchaîner l'enfer sur Terre ! Dès le premier scénario, on sent que les caractéristiques des différentes unités sont empreintes d'un certain réalisme. Il suffit de voir la redoutable efficacité des canons de 88 allemands face aux pauvres chars Shermans pour s'en convaincre ! Le contrôle des unités se fait très simplement par l'intermédiaire de la souris, un clic gauche sur une unité ou groupe d'unités fait apparaître un pavé d'icônes permettant de donner des ordres simples : se déplacer, attaquer, tenir une position ou faire retraite. L'action choisie, vous n'avez plus qu'à cliquer sur l'endroit souhaité sur la carte, et c'est parti. Détail appréciable, l'interaction avec l'environnement est au rendez-vous. Les engins à roues ne peuvent pas circuler n'importe où selon le type de terrain ; les arbres flambent et se calcinent lorsqu'un tir les touche de plein fouet, et un char n'hésitera pas à démolir un pâté de maison si ce dernier a l'outrecuidance de se dresser entre lui et son objectif. À la fin d'une bataille, un petit village riant est vite transformé en champ de ruines !

De l'animation sur le terrain

La carte peut se visualiser selon deux niveaux de zooms, le plus large donnant une vue d'ensemble pour définir les grands mouvements, le plus serré permettant de contrôler à un niveau plus tactique vos unités. La perspective étant en 3D isométrique, vous pouvez faire pivoter l'angle de vue selon les quatre points cardinaux pour mieux voir certaines portions du terrain cachées par un bâtiment ou un relief. Pendant l'action, l'écran de jeu s'anime de nombreux mouvements, les tourelles pointant vers leurs cibles, les mitrailleuses et bazookas se couchant à terre pour se mettre en batterie avant de tirer. Les explosions ne sont pas en reste, ainsi que les éclairs des balles traçantes et les roquettes, qui laissent une généreuse traînée de fumée derrière eux à la C & C. Parfois, il s'avère difficile de distinguer clairement les unités, la couleur verte des camouflages américains se fondant souvent avec le terrain. Il faut dire que la résolution en VGA y est aussi pour quelque chose, vu la petite taille des sprites. Mais justement, on murmure au fond des bois qu'une option SVGA pourrait être implémentée d'ici la sortie du produit. Bon, à deux mois de la sortie, on se sent en droit d'émettre quelques réserves, mais l'espoir fait vivre, dit-on…

Frédéric Marié

After Life
Un petit goût de paradis

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **LUCASARTS.**
DATE DE SORTIE : **MAI 96.**





LucasArts, connu jusqu'à présent pour ses jeux d'aventure et ses produits basés sur l'univers de Star Wars se lance dans un genre nouveau pour lui : le soft de gestion à la Sim City. Le(s) monde(s) que vous allez gérer : le paradis et l'enfer…

LORSQUE NOUS avons entendu parler pour la première fois d'After Life, nous avons d'abord pensé à une plaisanterie puis nous avons bien fini par l'accepter : Lucas se lance dans le jeu de gestion/simulation. Et pas n'importe lequel. En effet, votre souci va consister à gérer au mieux la vie après la vie de nos chers disparus. Mettons tout de suite les choses au point, il n'est pas question pour LucasArts de se montrer irrévérencieux ou de tourner en dérision quelque chose de sacré. Non. L'objectif est de simuler un univers que chacun à tenté de se représenter concrètement et d'imaginer tous les soucis que la gestion de cet « autre monde » pourrait générer. Bref, tout cela est traité de façon plutôt marrante, et on y reconnaît sans problème la « patte » Lucas.

Le jeu se présente un peu à la Sim City 2000, c'est-à-dire en vue isométrique avec barre d'icônes vous permettant de sélectionner les différentes zones que vous désirez implanter et les bâtiments spéciaux que vous devrez mettre en place. La première différence est que là, vous devrez gérer en même temps le paradis et les enfers. La carte représente en effets deux aires de jeu séparées. Entre les deux se situe une planète (qui ressemble étrangement à une petite planète bleue dont nous tairons le nom). Visiblement, les habitants de cette planète sont des fanatiques de la bonne grosse guerre nucléaire parce que la fourniture en âme n'est jamais un problème. Au début d'une



partie, vous posez la première installation indispensable : la porte. C'est par cette porte bien connue que les âmes vont pouvoir entrer au paradis (ou en enfer). Cela va du modèle de base à la « classe apocalypse ». Une fois que les âmes sont entrées vous vous demandez probablement ce que vous allez bien pouvoir en faire, humm ? Et bien en fait, il va vous falloir répondre à l'idée que les dites âmes se font du paradis ou de l'enfer. Je m'explique…

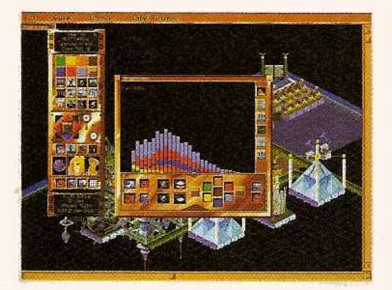
Le ciel peut attendre

Imaginez qu'une âme un peu torturée ait sur la conscience quelques nuits orgiaques qu'elle se remémore avec extase, ou encore quelques souvenir de glandouillage acharné au boulot (ne faites pas l'innocent, c'est de vous que je parle). Et bien elle















tombera sous le coup de la paresse et de la luxure. Il faut donc prévoir pour celles-ci des zones adéquates. En effet, ici, pas question de prévoir des zones résidentielles, commerciales et industrielles. Les emplacements que vous allez définir correspondent pour le paradis aux septs vertus et pour les enfers aux... Alors, j'attend ? Et ben bravo, y'en a deux qui suivent et qui se souviennent de leur cours de cathé. Aux sept péchés. Puisqu'un (excellent) film est sorti récemment sur le sujet et que Gen4 est toujours soucieux d'apporter sa pierre à l'édifice de votre connaissance, voici les sept péchés capitaux et les sept vertus correspondantes : L'envie et le contentement, l'avarice et la charité, la luxure et la chasteté, la colère et la sérénité, la gourmandise et la modération, la paresse et l'assiduité, l'orgueil et l'humilité. Je ne sais pas pour vous, mais



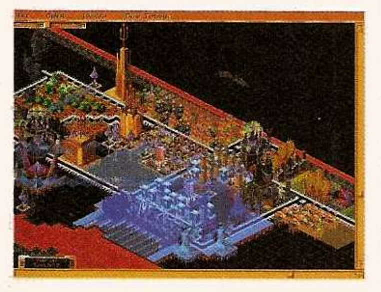


au fur et à mesure que je nommais les péchés, que crois qu'il ne m'en manque pas beaucoup... Enfin bref.

Un p'tit coin de paradis

Comme tout le monde ne crois pas à la même chose, il va falloir prévoir tout un tas de structures qui vont satisfaire au mieux vos clients. Puisque certains croient à la réincarnation, prévoyez des centres. D'autres croient que tous vont au paradis (vous connaissez la chanson). Il faut donc prévoir une surface plus importante dans ce coin pour « répondre à la demande ». Dans la version présentée, seules quelques installations étaient disponibles, mais aux vues de la totalité de celles-ci, on comprend tout de suite que le nombre de paramètres à prendre en compte et à gérer, ainsi que les solutions pour en venir à bout, semblent costauds. Tout en SVGA, plein de niveaux de zoom, bourré de clin d'œil et d'humour, le jeu s'annonce excellent. N'hésitez pas à être impatient, cela n'étant toujours pas homologué dans le recueil officiel des péchés. ■

Olivier Canou





Normality Inc.
Temps couvert

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **GREMLIN SOFTWARE.**
DATE DE SORTIE : **FIN AVRIL 96.**

Les jeux d'aventure trop sérieux vous gonflent ? Normality est alors fait pour vous. Gremlin a en effet trouvé la recette miracle : humour omniprésent, héros loufoque, scénario adéquat, une interface simple et de somptueuses scènes cinématiques…

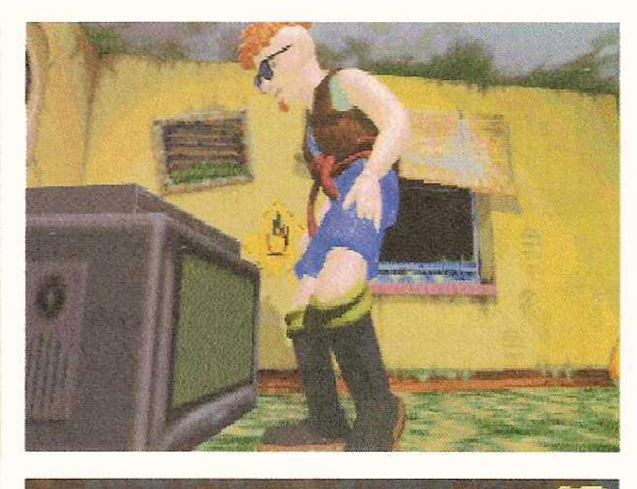


NORMALITY ? Si on veut. Rien n'est en effet plus étrange que cette aventure à laquelle nous allons être conviés. D'abord, il nous est expliqué lors de la merveilleuse intro plusieurs petites choses. Entre autres que l'air est désormais vachement pollué (niveau 12 sur l'échelle de FR3 régional), la grisaille s'est installée sur tout le pays, tout ça parce que Monsieur Soleil s'est caché derrière une énorme couche d'air pas propre. Pourquoi ? Comment ? Nul ne le sait et nous encore moins. Cependant, M. Zantal (nous) raconte que tout a commencé lorsqu'il se fît arrêter un soir en état de gaieté trop prononcée, écoutant son walkman. Bilan : une semaine de prison. Et pour quel délit siouplaît ? Trop joyeux ! (le bonheur est en effet interdit dans cet univers). Le malheureux dites-vous ? Oui et non. Oui parce que c'est pas de bol d'être jeté en prison pour écoute illicite de walkman. Non, car s'il n'avait pas été jeté en prison, il n'aurait pas reçu un petit message concernant une offre d'emploi mystérieuse. Du même coup, il n'y aurait pas eu d'histoire, donc pas de jeu et vous ne seriez pas en train de me lire, ce qui, avouez-le, aurait été dommage (gonfl, gonfl, font les chevilles). En fait, tout a changé dans la vie de ce merveilleux personnage à partir du moment où… commence la partie, c'est exactement ainsi que se termine l'intro. C'est donc à nous que revient la tâche ardue de découvrir le pourquoi du comment de toute cette grisaille. Quoi ça ? L'écran de jeu pour sûr… C'est de la 3D ! On est pourtant en plein jeu d'aventure, mais la perspective est une vue à la Doom. Et l'interface. Vous avez-vu cette interface ? Apprentissage : zéro. Elle ressemble à celle de Full Throttle (ah bon, c'est









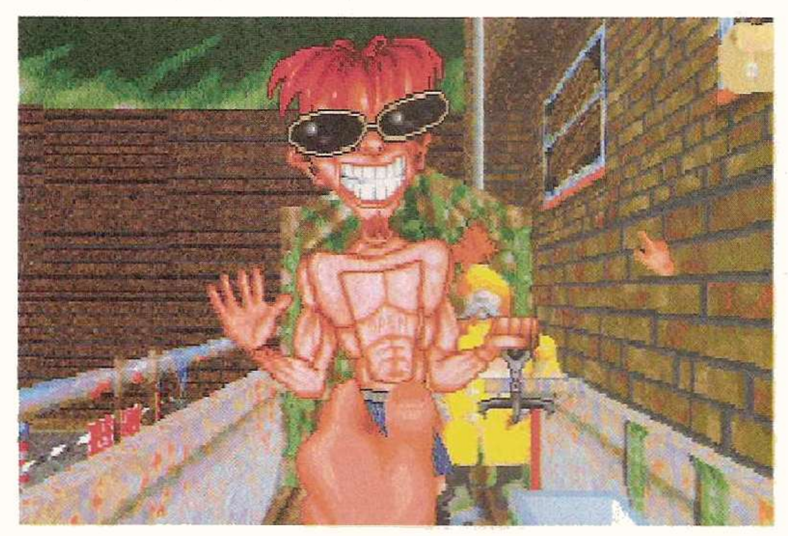


pas la même ?) : on clique sur un objet signalé comme actif par le curseur puis avec le bouton droit de la souris apparaît l'icône de notre personnage : cliquez sur sa bouche et il parlera (si possible) avec l'objet sélectionné. De même pour les yeux, les mains (une qui utilise, l'autre qui ramasse) et enfin le ventre pour ouvrir les objets. Elle est un chouïa plus complète que celle de Full throttle (voir, parler, frapper et encore frapper) mais le procédé est strictement identique. Qui s'en plaindra ? Enfin, les graphismes étant en VGA même les non possesseurs de Pentium pourront bénéficier des joies du temps réel.

La quête

Le moment est désormais venu de trouver l'endroit fixé pour le rendez-vous donné par le message reçu en prison. Votre premier objectif sera donc de trouver où vous présenter pour l'offre d'emploi. Pour cela, vous devrez d'abord trouver un moyen de sortir de votre chambre. Comment me direz-vous ? Chai pas moi, faites du café au lait, bloquez la télécommande de la TV avec l'oiseau qui se balance… enfin chai pas, des trucs comme ça, quoi ! Une fois sorti de votre sinistre chambre, vous découvrirez Dai, un personnage pour le moins original, habitant sous votre fenêtre qui vous révélera quelques renseignements supplémentaires sur la disparition du soleil et sur Paul Nystalus, un espèce de maire ou de gouverneur qui dirige la ville, subitement devenu très intéressé par une fabrique de mobilier le lendemain même de la mort de son frère Saul Nystalus lors d'un espèce de Big Bang lui aussi bien mystérieux (ouf). Bref, voilà (là aussi comme dans Full Throttle) un valeureux héros (c'est nous !) aux prises avec un fourbe industriel, aimé du peuple qui n'en est pas moins un assassin potentiel. Voilà donc un jeu prometteur, original et surtout loufoque et drôle à souhait, risquant de s'approprier quelques étoiles dans un des prochains numéros de notre bible à tous.

Arnaud Gadal

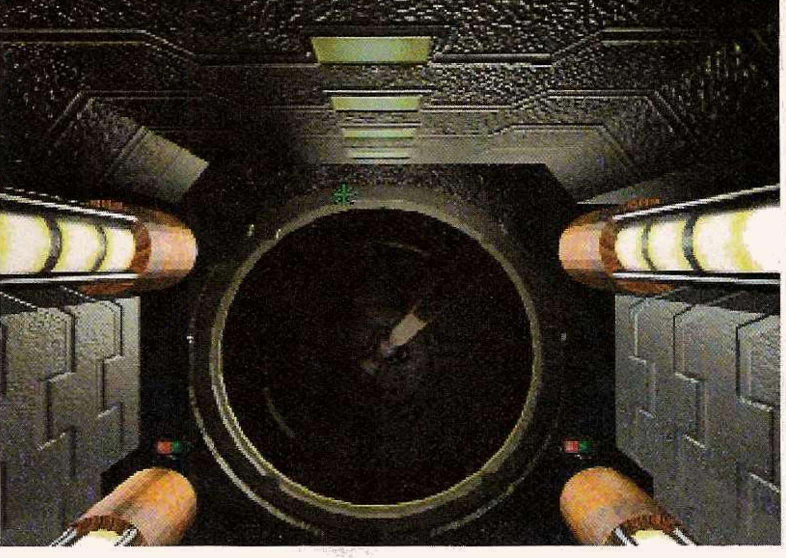




Star Trek Deep Space 9

Trekkie pour la vie

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **VIACOM NEW MEDIA.**
DATE DE SORTIE : **MAI 96.**



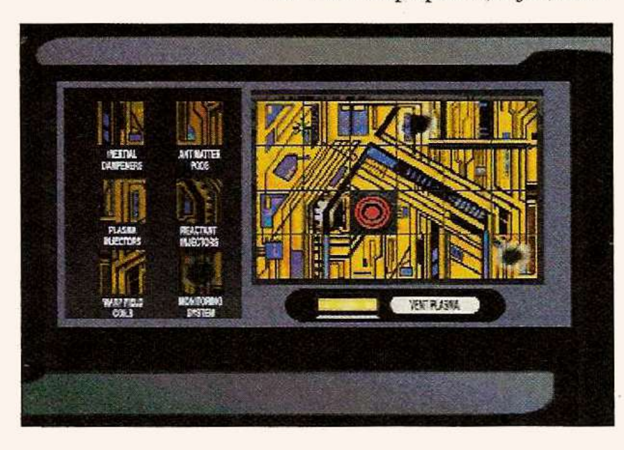


TOUT D'ABORD, situons Deep Space Nine. Suite au *Star Trek* « classique » avec Spock, Kirk et compagnie, on a eu droit à *Star Trek Next Generation* avec d'autres personnages. Puis cette série s'est elle aussi éclipsée pour laisser place à *Deep Space Nine*. Là, plus question d'Enterprise puisque Deep Space Nine est une station spatiale gigantesque qui est posée au milieu de l'univers. Le décor est planté…

Star Trek Deep Space 9, le jeu, débute (comme d'habitude) mal pour les gentils : leur « vaisseau » se fait attaquer (à croire qu'ils n'ont vraiment pas de bol) par surprise et bien entendu par derrière. Lorsque l'on demande aux occupants, venant d'échapper à la mort, qui les a attaqué, la réponse est évasive :

« - Moi chais pas, ça allait trop vite et pis surtout ça venait de derrière ! » D'où un intense suspens, forcément… L'intro terminée, vos petits yeux, encore tout ébaubis par tant de points bougeant à l'écran, ne demandent qu'à se reposer un peu. Mais là, pas de chance, voila les premières images du jeu.

Le premier gars qui nous tombe dessus c'est Odo, le responsable de la sécurité. Celui-ci, juste après vous avoir donné quelques consignes, s'en retourne bidouiller une espèce de console en se tortillant comme un ver de terre. Il va donc falloir tenter de remplir la première mission que Monsieur Odo nous a confié : la réparation d'un conduit de plasma. Un neurone de gaspillé et vingt secondes plus tard, montre en main, nous voici dans une salle de contrô-





Ils ont envahi les écrans de cinéma. La TV les a consacrés dans le monde entier. Aujourd'hui, ils affrontent le PC avec le nouveau volet de la série. Qui sont-ils ? Les « Star Strek, Deep Space Nine. » De quoi patienter en attendant la série télé…









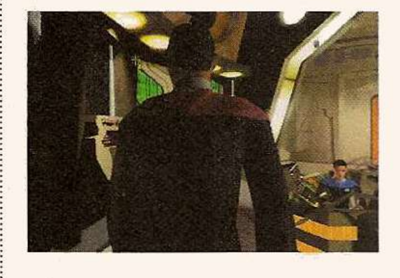
le où vous ne rencontrerez que du beau linge : le capitaine Cisco, le lieutenant Dax, le major Kira et bien sûr nous : Mr Bannick. Le décor de la salle de contrôle en jette. Cela dit, ne nous emballons pas car les graphismes présents sur cette première version sont corrects sans être carrément fabuleux. Vous rêvez de combats spatiaux ? Qu'à cela ne tienne, voilà justement une offensive de Drones, espèce de vaisseaux-robots prêts à attaquer, ou plutôt prêts à tester l'état actuel des ressources défensives du vaisseau. Le jeu d'aventure bascule alors en phase action et l'on se retrouve aux commandes de lasers défensifs destinés à éliminer la horde de Drones. Alors que vous savourez votre victoire, des doutes apparaissent sur leurs réelles motivations. Selon le major Kira, ceux-ci auraient pu faire beaucoup plus de mal et pourtant ils ne l'on pas fait. Pourquoi ? La question trouvera peut-être réponse dans la bouche de l'ambassadeur Karrig qui semble avoir des liens bien particuliers avec ces gens-là.

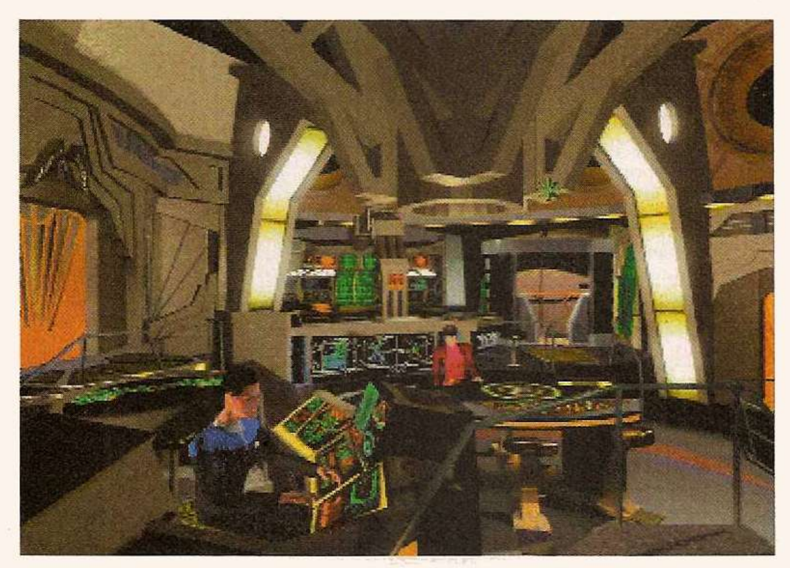
Les options ?

Simple, c'est dans le menu de configuration qu'elles sont le plus nombreuses : c'est là qu'on charge et sauve ses parties. Soulignons d'ailleurs au passage la photographie automatique de l'endroit sauvegardé (un peu comme dans Alone in the Dark). Enfin, trois niveaux de difficulté correspondant à trois grades sont disponibles. C'est tout pour les options ! Outre les mystères des Drones à percer, vous devrez également clarifier la situation du « wormhole » et des portes du temple, sans compter sur Terek Nor, base qui servait autrefois de centre de collecte au minerai tiré des planètes voisines. Tout cela entraînant évidemment son petit lot de conflits. C'est donc en définitive beaucoup de boulot qui vous attend si vous choisissez de vivre au rythme de Star Trek Deep Space 9. Mais de toute façon, si vous êtes un fanatique de la série et que vous voulez découvrir les éléments, vaisseaux et personnages, préparez-vous à sauter sur ce jeu. En effet, la nullité des programmeurs TV et des acheteurs de séries français en étant arrivé au point que même *Next Generation* n'est pas arrivé de façon régulière sur nos écrans, il semble impensable d'avoir droit à Deep Space Nine avant 2050. À noter que Deep Space Nine est sur le point de se terminer aux États-Unis, ce qui nous donne environ 150 épisodes de retard. Merci la télé... ■

Arnaud Gadal





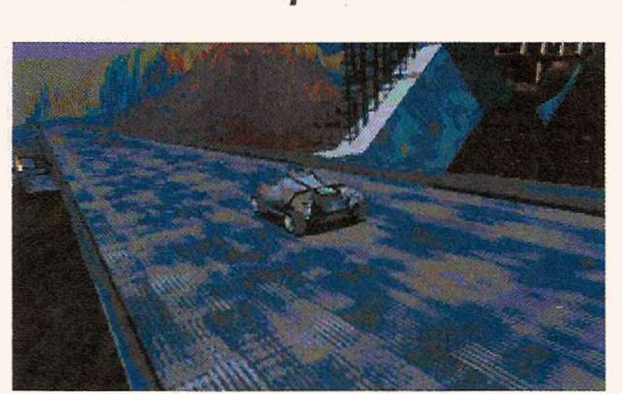


Cyberia 2
Shootez ferme !

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **VIRGIN I. E.**
DATE DE SORTIE : **MAI 96.**

À pied, en luge, en Jeep, en dromadaire, en hovercraft, sur le dos du Teignard (rayez les mentions inutiles), Cyberia 2 vous proposera de détruire tout ce qui traversera l'écran. Vous trouvez le principe barbare et ancestral ? Normal, c'est un shoot'em up !









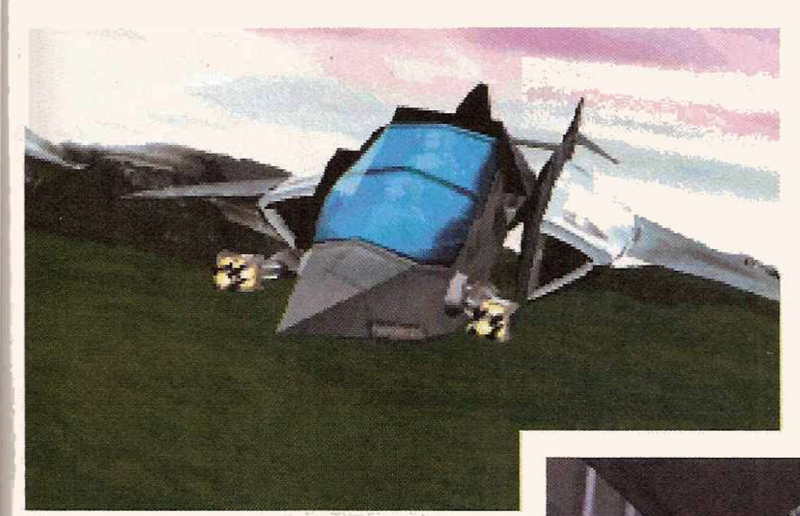




PLUS LA réalisation technique des shoot'em up s'améliore, plus leur intérêt devient discutable. L'action, ineffable, reste toujours la même : superposer un viseur sur une multitude de cibles et garder le doigt sur la détente le plus longtemps possible en évitant la crampe. C'est invariable, répétitif, identique, c'est le type même de jeu qui n'évoluera jamais… Et pourtant, si les éditeurs continuent à investir dans ce genre décrié, c'est qu'il existe un public qui est sensible aux images dignes d'Imagina qui sont, par exemple, le lot de Cyberia 2. Et bien cher public, vous pouvez déjà investir dans un nouveau joystick (le dernier ayant été pulvérisé avec Rebel Assault 2) et attendre Cyberia 2 de pied ferme !

Croyez-le ou non : tout comme les Rebel Assault et Cyberia premier du nom, Cyberia 2 bénéficie d'un scénario. Il y a donc une histoire, elle évolue, et on en profite grâce à de multiples scènes cinématiques splendides ; en résumé, vous devrez échapper à vos poursuivants, forcer des passages et vous introduire dans le repaire d'un savant fou, dont les expériences épouvantables menacent l'humanité. D'accord c'est grandiloquent, mais au moins, on ne vous dérange pas pour sauver le chat d'une grand-mère coincé dans un arbre. La version finale comportera une trentaine de missions, que vous remplirez avec une seule idée en tête : « moi vois, moi tue ». Comme tout est en 3D précalculée, vous n'aurez même pas à vous embarrasser des directions à prendre. Vous devrez juste exploser le plus grand nombre d'ennemis, atteindre la fin du parcours avec un minimum de dommages, admirer une animation rapide et des graphismes extra.

Comme l'interactivité se résume à cibler le plus vite possible et à appuyer







sur le bouton « feu », Virgin a blindé la réalisation technique : la fluidité est déjà au rendez-vous sur un 486, et les séquences cinématiques sont non seulement présentes entre chaque mission, mais ponctuent également les scènes d'action.

Le syndrome Wing Co

Vous avez dit film interactif ? Non ? Alors vous l'avez pensé très fort… Il est pourtant clair que Cyberia 2 emboîte le pas aux dernières grosses productions : les différents personnages, l'illusion de participer à l'évolution de l'histoire, les longues séquences en images de synthèse, les rebondissements de situations… C'est exactement le genre de jeu où l'on parvient à venir à bout d'une intrigue compliquée rien qu'en allumant des cibles ! Ceci dit, l'accent semble avoir été mis sur la variété : les moyens de transport mis à votre disposition vont pour l'instant de la Jeep à l'hovercraft, avec plusieurs missions à pied (mais attention, avec variantes : marche ou course !). Vous aurez également l'occasion de vivre des expériences… comment dire… dignes de celles que provoquent un mélange carabiné d'hallucinogènes : vous évoluerez dans un décor déformé, et vous devrez tirer sur des avatars de vous-même, sur votre Jeep, etc. À ne pas manquer aussi une séquence dans le corps humain genre *l'Aventure Intérieure*.

Quant aux adversaires, ils dépendent du type de mission : à pied, vous ne vous frotterez qu'à des hommes en arme ; en hovercraft, vous affronterez les traditionnelles tourelles et autres vaisseaux ennemis, ainsi que des boules d'électricité (dans un orage) ; en Jeep, vous ferez face à des véhicules, à des mines, et à différents trucs volants…

Comme dans le premier Cyberia, les concepteurs vous ont également réservé quelques séquences « appuyez-sur-la-bonne-touche-au-bon-moment-sinon-vous-êtes-mort », du genre Dragon's Lair. Mais espérons qu'elles ne soient pas trop nombreuses tout de même.

Si l'ensemble des missions s'avère aussi variées que celles que nous avions à notre disposition, les fans du shoot'em up peuvent s'attendre à des réjouissances. ■

Luc-Santiago Rodriguez



Gender Wars
Macho rikiki costo ?

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **SALES CURVE INTERACTIVE.**
DATE DE SORTIE : **FIN AVRIL 96.**



Reprenant le principe de jeu de Syndicate, Sales Curve nous joue une petite variation sur fond de guerre des sexes. Un futur tout rose ou tout bleu avec des missions sexistes qui raviront sans aucun doute les fans de softs d'action et de stratégie.

NOUS VOUS en avions présenté les premiers jets l'été dernier lors d'un reportage exclusif en Angleterre, voici après plus d'un an et demi de développement, un des deux titres de la société anglaise SCI (l'autre étant le jeu d'aventure Kingdom O'Magic), qui sortira ce printemps. Gender Wars est un titre à lui seul très parlant, qui situe très bien la finalité du jeu : l'hégémonie de l'un des deux sexes. Les auteurs du jeu ont opté pour un monde futuriste, bourré d'armes surpuissantes et de systèmes électroniques. Pour arriver à vos fins, après avoir choisi si vous voulez prendre parti pour le sexe dit *fort* ou dit *faible*, vous vous lancerez dans une série de missions s'intégrant dans deux campagnes de jeu. Après un briefing très détaillé, vous devrez choisir votre équipement avec soin, des nombreuses armes proposées aux divers gadgets parfois très utiles. Ensuite, vous pourrez sélectionner votre peloton de quatre « hommes » ou « femmes », en faisant bien attention à leurs caractéristiques de base : intelligence, précision de tir, etc.

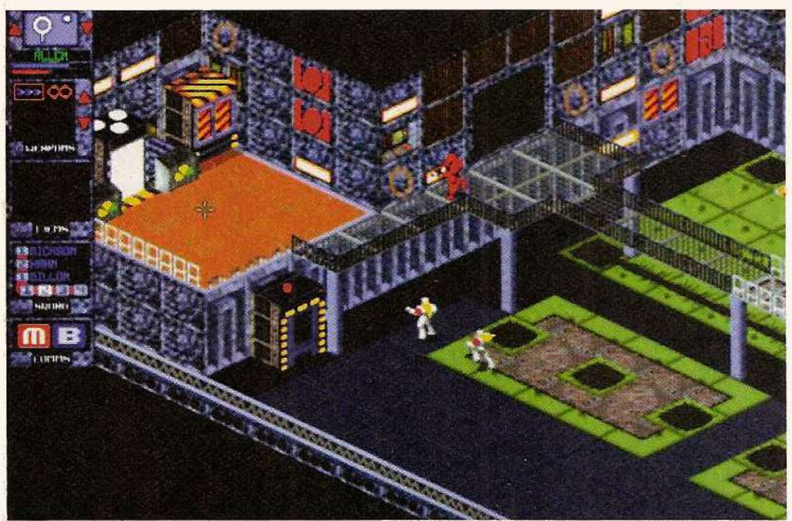


MLF vaincra

Que cela soit d'un côté ou de l'autre, le genre de mission ne variera pas beaucoup, les développeurs ayant décidé d'opter pour un jeu résolument musclé. Du coup, même si certaines missions consistent à capturer des individus du sexe opposé ou à implanter un virus dans l'ordinateur central ennemi, très rapidement, le joueur apprendra à ses dépends qu'il faut tirer sur tout ce qui bouge et même sur le reste. Ensuite, il pourra éventuellement essayer de se remémorer le but de la mission, mais c'est tellement joli de recréer en direct le feu d'artifice du 14 juillet !
Tout l'intérêt du produit résidera dans la coordination de vos quatre soldats. Si par moment, il faut en effet les laisser ensemble pour offrir à l'ennemi une puissance de feu dévastatrice, il faudra très souvent les séparer en groupe de deux, voire les envoyer chacun dans un coin de la zone investie, pour déclencher certains mécanismes ou tout simplement explorer plus rapidement un niveau. Il faudra en effet utiliser des ascenseurs,







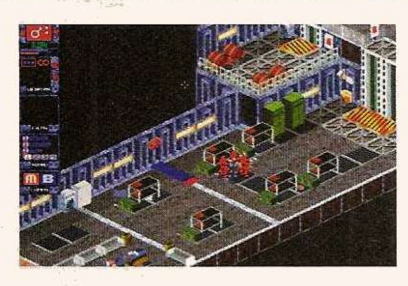




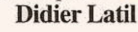
rentrer dans des bâtiments ou découvrir des clefs pour ouvrir certaines portes pour progresser. Selon leur intelligence, les soldats « abandonnés » dans un coin agiront de leur propre chef lorsqu'ils verront des ennemis, et vous devrez donc utiliser leur faculté de garder un endroit pour contrôler les endroits essentiels.

Syndicate 2.5 ?

Dès le premier coup d'œil, il est évident que les auteurs se sont fortement inspiré de Syndicate, avec une vue en 3D isométrique, un principe de jeu similaire (diriger une escouade de quatre personnages, avec la possibilité de les scinder en plusieurs groupes) et jusqu'au monde futuriste ou à l'interface de jeu. Du coup, la prise en main pour les habitués du genre sera instantanée et très rapide pour les débutants, les concepteurs du produit ayant simplifié au maximum l'interface. Il faut dire que devant les retards répétés de la suite de Syndicate (nommé bien évidemment Syn-



dicate Wars), cette arrivée devrait ravir les joueurs, avec un produit techniquement très bien réalisé. Outre de nombreuses scènes cinématiques et des musiques d'ambiance de très grande qualité, il vous sera en effet possible de jouer en SVGA ou en VGA, selon la puissance de votre PC. La finesse des graphismes et l'utilisation judicieuse des couleurs rendent l'ensemble très lisible, ce qui pouvait sembler un pari difficile, lorsque vous avez à l'écran une vingtaine de sprites tirant dans tous les sens et faisant tout exploser autour d'eux. Les quelques écrans qui accompagnent ce jeu suffiront à vous convaincre du talent des graphistes, d'autant plus que l'interaction avec les décors est absolument totale. Vous pouvez en effet tirer sur quasiment tout ce que vous voyez, avec à la clé de magnifiques explosions. Que cela soit les murs, les caméras de surveillance, les grillages, les canalisations, les malheureux passants qui traînent dans le coin, tout peut être annihilé, détruit, pulvérisé, réduit en cendres… En outre, tout est géré en temps réel, et pendant que vous nettoyez une salle au nord de la ville, un de vos soldats laissé en arrière pourra très bien être attaqué et massacré. Les bruitages sont à la hauteur du reste, consistant pour l'essentiel en tir automatiques, explosions et hurlements de militaires touchés à mort. L'option deux joueurs semble avoir pour l'instant disparue de la version alpha que nous avons eu entre les mains, mais d'ici la sortie on peut toujours espérer le retour de ce facteur, constituant toujours un plus !



Didier Latil





Chronicles Of The Sword

Passe-moi le celte

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **PSYGNOSIS.**
DATE DE SORTIE : **MAI 96.**



Le roi Arthur et ses chevaliers sont une source d'inspiration intarissable pour les développeurs de jeux de rôle et d'aventure. Psygnosis nous livre un soft tout à fait dans l'esprit de la légende. Bienvenus à Camelot, une fois encore menacé par Morgane.

IMMORTALISÉ PAR de nombreuses œuvres, dont le film de John Boorman *Excalibur*, sur le thème musical désormais plus que célèbre de *Carmina Burana* : « O Fortuna », du compositeur allemand Karl Orff, la légende du Roi Arthur se déroule au début de la chrétienté. Vous incarnez dans Chronicles Of The Sword, Sir Gwain, un jeune noble en passe de devenir Chevalier de la Table Ronde. Pour cela, vous devrez accomplir un certain nombre de missions et déjouer la machination de la maléfique Morgane, demi-sœur du Roi et sorcière redoutable. Cela signifiera bien évidemment que vous croiserez assez souvent des manifestations de cet art occulte qu'est la magie, que cela soit des sortilèges, des objets et surtout des créatures comme un dragon ou des squelettes animés ! Merlin l'enchanteur vous prodiguera d'ailleurs conseils et aide, mais à sa façon bien particulière et vous ne pourrez au final que compter sur votre intelligence et vos dons d'observations.





Chevaliers grand public

On retrouve tous les éléments classiques du jeu d'aventure, avec l'exploration de lieu et la découverte d'objets, mais aussi leur utilisation pour passer certains obstacles et obtenir de l'aide des personnages rencontrés. Les dialogues constitueront une part importante du jeu, avec un système de choix multiple, qui ne semble cependant pas vraiment influer sur l'aventure selon votre choix. En effet, le jeu a été conçu pour un public très large, avec une aventure assez simple et surtout logique, ce qui devrait occasionner assez peu de situation de blocages, tout au moins dans les premières heures de jeu. Qu'en sera-t-il pour la durée de vie du produit avec un jeu qui tient sur deux CD ?
Les diverses quêtes que vous entreprendrez s'enchaîneront logiquement au fur et à mesure de votre aventure, des scènes intermédiaires dévoilant petit à petit le scénario, *a priori* plein de surprises. Plutôt que de coller point par point à la légende, les auteurs du produit se sont attachés à offrir une aventure complètement inédite, sans pour autant massacrer la « réalité » historique de la légende.











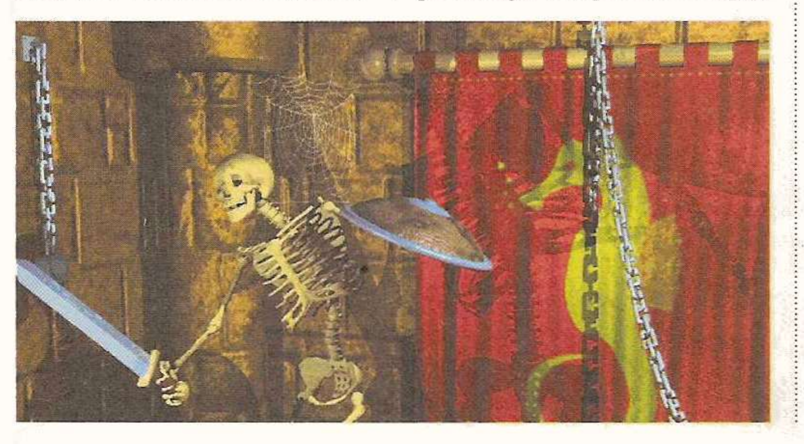




De nombreuses recherches ont été faites pour fournir au joueur un environnement aussi proche que possible que ce que devait être l'Angleterre et la chevalerie au XII et XIIIème siècle, tant au niveau des décors que des objets ou des costumes des individus rencontrés. L'aventure se déroule par des écrans fixes, dans lequel le personnage se déplace en 3D, c'est-à-dire une soixantaine d'endroits en tout. L'interface de jeu est très simple, le curseur changeant de couleur lorsqu'il passe sur un élément particulier : objet, personnage, etc. Un simple clic et vous examinerez un mur, parlerez avec quelqu'un ou prendrez un objet. Un clic avec le bouton droit et vous faites apparaître l'inventaire, avec la possibilité d'utiliser un objet sur un autre ou de le donner à quelqu'un. À quelques endroits du jeu, vous aurez aussi à combattre des ennemis, dans une phase encore une fois superbe mais très limitée au niveau de l'interaction. En effet, vous verrez votre héros de dos et devrez seulement parer plusieurs fois les attaques adverses en appuyant avant de l'occire. Sur le seul combat que nous avons pu voir, cela consistait soit à parer vers la gauche, soit à parer vers la droite, un point c'est tout !

La réalisation graphique de l'aventure est une véritable merveille, avec des écrans somptueux et des animations incroyables. Ce sont surtout les personnages et en particulier les gros plans sur les visages qui sont impressionnants, avec des changements d'expressions surprenants de réalisme. En outre, de nombreuses séquences animées viendront illustrer un moment particulier de l'aventure. Autant dire tout de suite qu'elles constituent un véritable festin visuel, sans parler de leur intérêt intrinsèque pour donner du liant au scénario. Tout au long de l'aventure, diverses musiques d'ambiance médiévales accompagnent vos pérégrinations, mais ce sont encore une fois les voix qui ont fait l'objet d'un travail titanesque, pour correspondre aussi bien par le ton que par le volume sonore aux différents personnages de l'aventure, que cela soit Morgane, Merlin, Arthur ou un quelconque garde en faction à une porte. Il ne reste plus qu'à espérer des voix françaises de la même envergure que leurs petites sœurs anglaises ! ■

Didier Latil



Pour plus d'informations sur la légende Arthurienne, je vous conseille vivement de consulter les traductions des ouvrages à son origine datant du XIIIème siècle, à savoir *Le Conte du Graal* de Chrétien de Troyes, le *Lancelot-Graal* de Gautier Map et *Merlin Le Prophète* de Robert de Boron… Et puis, si vous n'avez pas vu le film *Excalibur*, même s'il s'agit d'une adaptation assez libre de l'histoire originale, un petit tour chez votre vidéo-club s'impose !

Art of... Warcraft 2

Un mois après sa sortie, Warcraft 2 est toujours considéré comme un des événements de ce début d'année. Pour mieux analyser ce phénomène, nous avons interviewé Bill Roper, chef de produit de Blizzard, sur le monde de Warcraft 2 et tout spécialement sur ses graphismes.

GEN4 : Peux-tu nous résumer rapidement le développement graphique de Warcraft 2 ?
Bill Roper : Les graphismes de Warcraft 2 ont été initiés en janvier 1995. L'aspect visuel du jeu découle en fait d'un processus évolutif, chaque artiste dans la compagnie ayant développé des concepts, des dessins ou des idées de couleurs. L'essentiel du travail a été effectué à l'origine par le biais de story-boards pour être ensuite dessiné et mis en couleurs à l'encre. Tout ceci a été ensuite transféré sur micro grâce à des logiciels de 3D ou de 2D du type Illustrator. Un développement complètement multimédia...

Comment ont été intégrés les graphismes par rapport à l'ensemble du produit ?
B. R. : Les concepteurs, programmeurs et graphistes ont coopéré pour influencer au final chaque portion du jeu. Un graphiste arrivait avec un rough et cela pouvait déclencher une idée dans l'esprit du concepteur, le programmeur y ajoutant alors son grain de sel, le tout aboutissant alors à ce que vous connaissez désormais. Ce processus fonctionnait évidemment dans l'autre sens, le concepteur du jeu présentant au programmeur une idée de sortilèges par exemple, ce dernier modifiant l'idée selon les possibilités technologiques et le graphiste, arrivait à son tour pour rendre l'effet visuel encore plus saisissant. Ainsi, même si quelques unités et bâtiments ont été conçus en tout début de développement, la majorité d'entre eux sont l'aboutissement de nombreuses modifications, même lors des phases de test de qualité, pour satisfaire au maximum le joueur. Pour les sons, ils ont été réalisés bien sûr vers la fin, car il nous fallait savoir à quoi ressemblait exactement une unité, avant de lui affecter tel ou tel grognement ou voix.

Comment ont été réalisées les séquences cinématiques et quel a été l'influence des fans du premier Warcraft sur ce nouvel épisode ?
B. R. : La plupart des innovations (le brouillard de guerre, plusieurs races, le mode multijoueur...) nous avaient été demandées par les fans de Warcraft et nous avons été ravis de voir qu'elles correspondaient exactement avec les améliorations que nous avions prévues pour Tide Of Darkness. Du coup, lors du développement, nous avons essayé de constamment garder en mémoire les désirs des joueurs. Les scènes cinématiques correspondent bien sûr aux mêmes nécessités, sans parler de notre volonté de fournir au joueur un monde plus riche, plus vivant et une histoire encore plus prenante, les Humains tentant par tous les moyens de reconquérir la terre d'Azeroth face aux hordes Orcs.

Que pensez-vous de l'intégration de vidéos dans les jeux ?
B. R. : Cela reste un concept relativement récent et leur qualité commence à devenir intéressante. Cela promet beaucoup pour les jeux à venir.

Quelles ont été les influences artistiques des graphistes ?
B. R. : Chacun a ses propres influences et il serait très difficile de donner une réponse précise, mais de la part de joueurs et d'amateurs d'heroic fantasy, ils ont tous côtoyé des planches graphiques de Frank Frazetta ou Boris Valejo, sans parler des nombreuses fresques issues de jeu comme Donjons et Dragons ou encore de films comme Star Wars, Aliens, Conan, etc.

Quelles ont été les grandes difficultés que vous avez rencontrées ?
B. R. : Le plus gros problème a bien sûr été le temps. Nous avons constamment dû nous battre contre la montre pour sortir un produit que nous estimions de grande qualité dans un délai assez court (à peine 10 mois de développement). Au final, ce sont près de 40 personnes qui ont travaillé intensément, y compris le marketing, nos bêta-testeurs, nos commerciaux, etc.

Pourquoi n'avez-vous pas impliqué des Gnomes, des Trolls, des Elfes et des Nains comme races à part entière ?
B. R. : Nous avons eu deux considérations sur ce point : l'une artistique et l'autre technologique. Pour la première, nous voulions garder l'idée d'un conflit en Azeroth entre les Humains et les Orcs. Nous voulions aussi introduire une plus grande richesse et profondeur au jeu en ajoutant de nouvelles unités ou des races alliées. D'ailleurs, cela nous laisse encore des possibilités énormes pour d'ultérieurs développements. La deuxième raison vient de notre souci de fournir un jeu de qualité pour un maximum de joueurs. Tournant déjà en SVGA au lieu du VGA, avec plus de personnages, plus d'animations et plus de personnages, cela a nécessité des sacrifices pour que cela tourne sur des 486 DX2-66 Mhz comme machine de base. En plus, le mode multijoueur et les nombreux sons nous ont obligé à des restrictions sur le nombre total d'unités disponibles. Nous voulions impliquer dans le jeu les Elfes, les Ogres, les Trolls, les Gnomes, les Nains et les Gobelins, et je pense que nous avons trouvé le compromis le plus intéressant.

Qu'attendez vous des outils graphiques de la prochaine génération ?
B. R. : Certains des nouveaux logiciels de modélisation d'objets en 3D semblent exceptionnels (Lightwave, Softimage PC, 3D Studio Max) et nous sommes en train de les étudier. Les prochains mois vont être très excitant de ce point de vue là.

Avez-vous une petite anecdote à nous raconter ?
B. R. : Nous avons eu de nombreux courriers de gens rêvant de Warcraft 2 et poursuivant un groupe d'Orcs avec des fantassins et des paladins. D'autres s'imaginaient à la tête des troupes Orcs dans un assaut final victorieux face aux misérables Humains. De mon côté, j'ai dû faire quatre ou cinq rêves à propos du scénario orc 14 durant la phase de test, mon rêve se finissant systématiquement par un plantage du PC !

Quels sont les jeux qui vous ont ou qui vont vous impressionner ?
B. R. : Il y a de nombreux jeux qui m'ont amusé au cours des dernières années, en commençant par les premiers jeux de rôle (Wizardry, Bard's Tales, etc.) en passant par les jeux en vue subjective (Doom, Dark Forces, etc.) sans parler de jeux de stratégie en temps réel (Dune, Command & Conquer, Syndicate, etc.) pour finir par des jeux d'arcade (Vindicators, Samurai Showdown, etc.). Dans les futurs projets, il semble y avoir de nombreux produits intéressants, mais personnellement, j'attends beaucoup de Diablo (jeu de rôle/action) et de Pax Imperia 2 (simulation d'empire galactique), d'autant plus que ce sont les deux projets sur lesquels je travaille en ce moment !

Et maintenant, la question que tout le monde se pose : à quant Warcraft 3 ?
B. R. : Nous n'avons pas encore décidé de ce que nous allons faire de l'univers de Warcraft, mais tout ce que je peux vous dire, c'est que nous allons tout faire pour encore améliorer la qualité du prochain produit que nous réaliserons, tant par l'esthétisme que par la jouabilité. Nous sommes actuellement en train de convertir le jeu sur Macintosh, ce qui devrait se finir durant l'été, sans parler des deux projets Diablo et Pax Imperia 2, que nous voulons encore plus aboutis que Warcraft 2. Rendez-vous à l'E3 !

Propos recueillis par Didier Latil



Pandora Directive

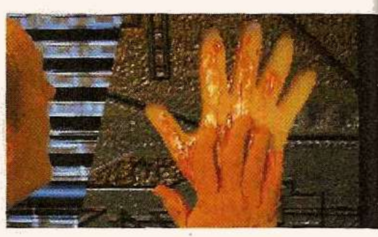
Un privé mis en boîte

Après Under a Killing Moon, Access nous ressort de sa boîte de Pandore le détective Tex Murphy pour une nouvelle enquête interactive. C'est Jacques Pradel qui va être content : son extraterrestre préféré se retrouve en plein cœur de l'intrigue !

Un reportage réalisé par Frédéric Marié







ALORS QUE Pandora Directive n'est prévu que pour septembre, Access Software a tenu a dévoiler dès maintenant son produit phare pour l'année 96. Bien qu'il reste encore beaucoup de travail avant la version finale, la première présentation à la presse du soft permettait déjà de se faire une idée assez précise, et largement de quoi nous faire baver. Malgré l'énorme succès rencontré par son précédent jeu Under a Killing Moon, Access est surtout réputé pour sa série de simulations de golf, Links. Pourtant Chris Jones, vice-président d'Access Software reste un privé dans l'âme : dès 1987 il avait écrit un scénario appelé *The Singing Detective* dans lequel Tex Murphy, le héros de Pandora Directive, entrait déjà en scène. Jamais produit, le scénario inspira néanmoins Chris Jones pour son premier jeu d'aventure sur ordinateur, Mean Streets, sorti en 89, bientôt suivi de Martian Memorandum. Bien que ces deux jeux aient déjà rencontré beaucoup de succès auprès du public micro-ludique (encore assez restreint) de l'époque, ce n'est qu'à partir d'Under a Killing Moon que le couple Chris Murphy/Tex Jones (euh non, enfin, quelque chose comme ça) explose à la face du public multimédia. Et ça fait très mal. On avait jusqu'alors jamais vu un film interactif offrant un tel degré de liberté et d'interactivité ! Au fait, au cas où vous ne le sauriez pas encore, Tex Murphy est tout naturellement interprété par son créateur, Chris Jones himself. Et ce dernier semble tant se plaire dans ce

LES PERSONNAGES

Tex Murphy

Au XXIème siècle, Tex Murphy, détective privé de son état virtuel, paraît tout droit sorti d'un polar de série B des années 50, avec son pardessus fatigué et son galure vissé de traviole sur sa tête. Jamais à court de répliques, vous aurez souvent à ravaler ses réparties empreintes d'un humour plutôt caustique si vous espérez mener cette forte tête au bout de l'aventure. Dans la réalité, Tex est Chris Jones, vice-président d'Access Software, et producteur du soft. Cela fait près de dix ans que Tex Murphy lui doit son existence, au travers de différents jeux. Et son créateur apparaît indissociable de sa créature...







rôle qu'il a décidé de nous offrir une nouvelle histoire faisant suite à Under a Killing Moon. Franchement, on ne lui en tiendra pas rigueur.



Roswell, 100 ans après

C'est par l'intermédiaire de séquences vidéos déjà apparemment bien finalisées que nous avons pu nous faire une première idée du scénario. L'action se déroule en 2043, soit un an après les événements narrés dans Under a Killing Moon, presque 100 ans après la fameuse affaire Roswell, soit environ 70 ans après qu'Éric nous ait juré avoir croisé un Lemming monté sur skateboard (le Lemming, surtout pas Éric...) en rentrant d'une de ses fameuses beuveries. Après toutes ces années, le crash de l'UFO près de Roswell (voir encadré) ne provoque plus le moindre haussement de sourcil, malgré les rumeurs concernant certaines technologies récupérées sur l'épave et employées à des fins militaires, en particulier lors de la Troisième Guerre mondiale. Mais pour Tex Murphy, les dévastations et tueries en masse de l'époque relèvent de la politique. Et la politique, lui... Pour l'instant, il se morfond dans son bureau miteux du Nouveau San Francisco, tentant d'oublier son loyer en retard et son interdit bancaire à perpet' dans une bouteille de bourbon de fond de rayon. Le pauvre homme ▶





LES PERSONNAGES

Regan Madsen

Cette femme mystérieuse se joint rapidement à vous dans votre chasse à la boîte de Pandore, quoique pour des raisons qui risquent de vous échapper jusqu'à la conclusion de l'histoire. Comme dans le premier volet, Tex Murphy se trouve vite cerné par les ennuis comme par les femmes, les premiers étant souvent dans sa vie une conséquence directe des seconds... Regan est interprétée par Tanya Roberts, connue sur le petit écran pour avoir tourné dans les séries télévisées « Drôles de Dames » et « Mike Hammer ». Sur grand écran, on a pu l'admirer dans un des James Bond, en l'occurrence « Dangereusement vôtre ».



De la soul et du swing

Non contents de s'entourer d'un réalisateur et d'acteurs connus, les développeurs du jeu ont aussi fait appel à des musiciens de talent pour les musiques de Pandora Directive, à savoir l'apôtre de la soul Richie Havens, qui fit notamment l'ouverture de Woodstock, et Nicole Tindall.













n'échappe à un mauvais ulcère que par l'intrusion d'un certain Gordon Fitzpatrick, lui demandant de retrouver pour lui un vieil homme : Thomas Malloy. Mais tout se complique lorsqu'il apprend que ce Malloy faisait partie de l'équipe de chercheurs travaillant pour l'armée sur les restes de l'UFO de Roswell. Malloy, en tant que spécialiste en linguistique, travailla sans succès pendant la plus grande partie de sa vie à déchiffrer les hiéroglyphes extraterrestres trouvés dans l'épave. Tout d'un coup, c'est l'illumination, Malloy prétend avoir trouvé la clé, mais meurt juste avant de la confier à Murphy d'une cause aussi naturelle qu'une balle dans le buffet. À partir de cet instant, la vie un peu terne de Tex Murphy prend un tour beaucoup plus mouvementé, voire limite désagréable, mais toujours avec l'humour qui caractérisait Under a Killing Moon. Et ne comptez pas sur moi pour en dévoiler plus.

Quelles histoires !

Une des principales innovations de Pandora Directive tient dans la variété de déroulements possibles du scénario. En effet, vous pourrez vous comporter de façon différentes : soit rester sur le droit et souvent ennuyeux chemin, soit devenir un pourri fini avec le fric comme seul but, ou encore naviguer dangereusement entre les deux attitudes. Selon vos choix et vos actions, vous découvrirez une des six conclusions possibles pour le jeu, en plus d'une septième que vous devrez courtiser à maintes reprises : votre mort. Finalement, après avoir jugé de visu le travail déjà réalisé, le moteur graphique maison, appelé « Virtual

LES PERSONNAGES

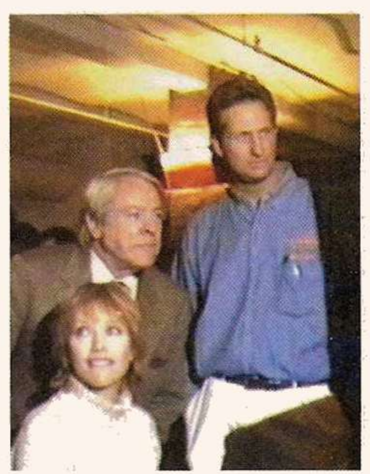
Jackson Cross

Ah, voilà un méchant comme on les aime. Carré, sans aucun scrupule et carrément vicieux. Barry Corbin interprète un agent de sécurité du gouvernement américain, bien évidemment sûr de son bon droit et déterminé à tout écraser sur son passage, en commençant par les petons de Tex, afin d'arriver à ses fins. Une fois sur votre piste ce molosse ne vous lâchera plus le mollet, très décidé lui aussi à retrouver la boîte de Pandore, sur votre corps si nécessaire. Barry Corbin est connu pour avoir tourné dans la série télévisée « Arabesques », ainsi que dans de nombreux films et notamment « Wargames ».









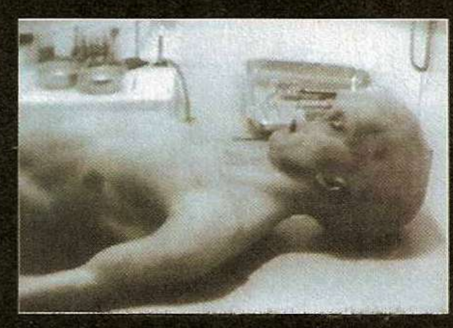
Je suis troublé…

U.S. ARMY TO EXAMINE A "FLYING DISK"

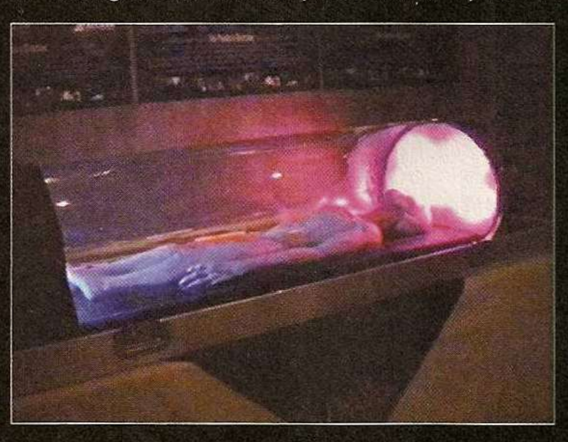
FROM OUR CORRESPONDENT

WASHINGTON, JULY 8

After an Army announcement from Roswell, New Mexico, that an object resembling a "flying disk" had been found there, the commander of the Eighth Air Force said here to-night that the object was being sent to the research centre at Wright Field, Ohio, for examination.



S'il est effectivement possible qu'un UFO se soit écrasé en 1947 dans l'état du Nouveau Mexique, aux États-Unis, l'armée américaine maintient un silence radio obstiné sur le sujet. Par contre, l'authenticité des films de l'autopsie des fameux extraterrestres qui ont fait le bonheur d'une certaine émission sur TF1, pour ne citer qu'elle, paraît beaucoup plus douteuse. L'origine des films est attribuée à un certain Jack Barnett, ex-cameraman de l'armée U.S., qui aurait tourné ces films puis volés… Quinze bobines de film classé ultra-secret qui disparaissent sans que le gouvernement américain ne s'en émeuve pendant près de quarante ans, c'est d'emblée dur à avaler ! Et gardez un peu de salive, nous n'en sommes pas encore au plat de résistance. Actuellement, lesdits films sont en possession de la société Merlin Productions, qui en détient les droits exclusifs. Et vu la campagne de marketing un rien agressive mise en place autour de ces fameuses bobines, Merlin Productions n'apparaît pas vraiment comme une association caritative œuvrant pour le bien de l'humanité… Kent Jeffrey, bien que passionné par l'affaire Roswell, n'en a pas moins gardé un esprit critique lorsqu'il a visionné l'autopsie pour la première fois. D'une part, des professionnels ont émis quelques réserves sur le comportement des prétendus médecins examinant les cadavres (oui, il y en aurait quatre !). En effet, certains de leurs gestes ne paraissent pas vraiment crédibles et à la limite de la mise en scène. D'autre part, le cameraman semblait un peu trop porté sur la Budweiser pour un pro travaillant pour l'armée. Beaucoup de gros plans apparaissent comme flous et la caméra ne se fixe jamais assez longtemps pour permettre à l'œil de s'attarder sur les détails les plus intéressants, comme les organes internes du corps. Bref, on est plus près d'une prise de vue à la Nicolas Hulot que du style d'un film d'archives. Finalement, sans trop entrer dans les détails d'ordre antropomorphologique, le corps du présumé alien paraît un peu trop humanoïde pour être crédible. Du point de vue des probabilités, les scientifiques s'accordent effectivement pour penser qu'il existe de grandes chances que des formes vivantes aient pu se développer parmi les milliards de milliards d'étoiles composant l'univers. Par contre, les chances qu'une forme vivante ait évolué sur un schéma aussi proche que l'espèce humaine pour lui ressembler autant frisent le zéro absolu. Maintenant, à vous de vous faire une opinion personnelle sur la question. On peut trouver tous les sons de cloche sur Internet, avec par exemple un site comme le Roswell Center (http :// www.paragon.co.uk/ros/ros.htm) défendant l'authenticité des films, et le CB1 Roswell Ressource (http ://www. gold.net /cb1/roswell/) arguant qu'il s'agit d'un faux.



◀ Access aussi a son extraterrestre, mais celui-là est clairement en plastique !

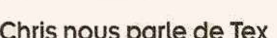
Non il ne s'agit pas d'un document inédit, mais d'une image d'un film sur l'affaire Roswell retravaillée en noir et blanc par nos soins. ▶



World », paraît sensiblement amélioré. Les décors de fond en image de synthèse sont beaucoup plus soignés, mais surtout l'incrustation des personnages en vidéo dans les écrans donne un ensemble beaucoup plus homogène. De plus, Access a carrément fait appel à un réalisateur connu (Adrian Carr, qui a mis en scène le film *D.A.R.Y.L.*, entre autres) pour tourner les scènes sur écran bleu.
Au niveau du jeu, on retrouvera bien sûr la même liberté totale de mouvements dans les différents lieux visités, ce qui avait déjà en grande partie contribué au succès du premier volet. Mais cette fois la transition entre les écrans fixes et les phases de mouvement est à peine perceptible. Mais le mieux est encore de vous en rendre compte par vous-même, avec vos petits yeux éberlués à vous perso, et nous ne manquerons pas d'inclure une démo de Pandora Directive sur un prochain CD (peut être même sur celui de ce numéro, d'ailleurs).
De la part des développeurs de Pandora Directive, qui plus est de développeurs américains, l'optimisme est de rigueur ! Malgré toutes les ré- ▶



serves que l'on peut émettre en les entendant parler de leur « bébé », il est difficile de ne pas se laisser porter par l'enthousiasme des gens d'Access vis à vis de leur création : « *Dans les 18 derniers mois nous avons mis des milliers d'heures de travail et des gigaoctets de données pour créer une fantastique aventure interactive sur six CD-Rom. Le jeu comprend tout un casting de talentueux acteurs issus d'Hollywood, un monde virtuel panoramique à 360 degrés où le plus petit détail est précisément représenté. Nous avons inclus près de 70 lieux que vous pouvez explorer, voire même vous y installer confortablement, comme si vous vous sentiez à la maison ! Nous pensons que Pandora Directive est le film le plus étonnant qui ait jamais été porté sur CD-Rom. C'est le plus abouti que la technologie d'aujourd'hui nous permette de produire. Mais bien que nous en soyons très fier techniquement, nous pensons que le plus important tient dans sa valeur en tant que divertissement.* »



Chris nous parle de Tex





« *Ce que nous avons tenté de réaliser dès le départ*, nous confie Chris Jones, *c'est non seulement un jeu comprenant une approche très cinématique, mais aussi un niveau d'interactivité tel qu'il vous permette de vous investir dans le personnage. Et dans cette optique nous avons créé un moteur que nous appelons " Virtual World ", et qui vous permet d'aller où vous voulez et de faire tout ce que vous avez envie de faire. Vous vous placez en fait complètement du point de vue de Tex Murphy, vous bougez ses mains en accord avec vos mains, et vos pieds deviennent ses pieds, vos yeux les siens. Et vous avez alors vraiment l'impression de devenir le personnage principal du film. Nous avons aussi tenu à ce que vous puissiez influer sur la personnalité de Tex Murphy. Vous pouvez le faire agir comme un privé pur et dur et sans scrupules, ou jouer sur son côté romantique, ou encore le faire osciller entre les deux. En fait, vous avez à la base trois manières de jouer le personnage et donc autant de déroulement différents pour le scénario dans son ensemble.* » ■

LES PERSONNAGES

Gordon Fitzpatrick

Soyez plus révérend, ce vieux gentleman est votre employeur, et à 500 dollars de la journée vous n'allez pas faire la fine bouche et commencer à vous poser des questions sur son grand intérêt pour un certain Malloy. Malgré ses manières de vieil ours bien léché, difficile de dire pourquoi Fitzpatrick s'intéresse tant à la boîte de Pandore, et il vous faudra peut-être à un moment faire un choix entre une enveloppe bourré de billets verts et les réponses à des questions beaucoup moins matérialistes. Fitzpatrick est incarné par Kevin McCarthy, que l'on a pu voir auprès de Marilyn Monroe dans « Les désaxés ».





Duke Nukem 3D est disponible sur simple demande par le
3617 JUKEBOX
5,57 F/TTC la minute
SHAREWARE
6 Niveaux
DUKE NUKEM
3D
Version shareware (6 niveaux)
fournie sur CD-Rom PC Prêt-à-jouer®
FormGen
INCORPORATED
APOGEE
Existe en version complète (28 niveaux)
édité par US Gold sortant fin mars
3D REALMS
US GOLD®
Laissez nous simplement votre adresse sur le 3617 JUKEBOX pour recevoir chez vous, par la poste, votre CD-Rom "Prêt a Jouer®" pour PC. Vous n'aurez rien d'autre
à payer que le coût de la communication (5,57 F/TTC la minute). Attention, seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte.
Envoi en france métropolitaine uniquement. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs.
Nouveau service : beaucoup moins de temps pour faire votre demande !
PointSoft S.A. - RC B 391 054 061

Quake

Un id de génie…

Enfin, ils ont craqué. Devant l'insistance des nombreux fans de Doom-like, id Software s'est résolu à lever un coin de voile sur Quake, en rendant publique une version préliminaire. Un match sanglant avec Duke Nukem 3D s'annonce déjà !





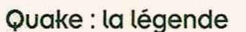






CELA FAISAIT déjà près d'un an qu'id Software nous faisait mariner au sujet de Quake, répondant épisodiquement aux questions des petits curieux sur le Net, et gardant le reste du temps un silence radio propre à développer les espoirs les plus délirants autour du jeu. Depuis l'été dernier, les FAQ (Frequently Asked Questions : questions les plus fréquemment posées aux programmeurs), s'ajoutaient les unes aux autres, permettant aux passionnés de caresser de l'idée la réalité future de Quake, du moins ce qu'on allait y trouver ou non. Bref, des mois et des mois de débat un rien stérile sur un terrain pour le moins instable, jusqu'à cette nuit fatidique du 24 au 25 février, où id Software rendait disponible sur le Net une version test de Quake. Curieusement, cela faisait moins d'un mois qu'un certain Duke Nukem 3D circulait sur Internet. Et comme dit ma grand-mère, « pour une coïncidence, c'est une coïncidence ! » Elle est forte ma grand-mère, mais on aimerait surtout savoir si les programmeurs de Quake sont aussi forts…

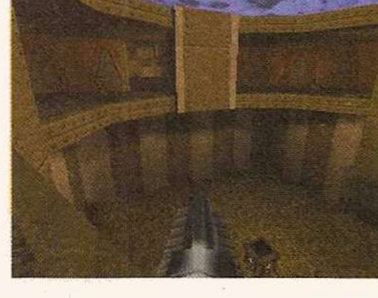
Quelques petits malins ont déjà appliqué leurs propres textures sur leurs persos ! Ici un Predator très réussi.



Quake : la légende

À l'origine, il y avait un Dieu, ou plutôt un guerrier méchamment balèze, Quake, assez du genre à ne pas se poser trop de questions existentielles, et évoluant dans un univers médiévalo-fantastique. Et id Software dit que cela était bon, qu'on allait pas se prendre la tête avec des considérations autres que « moi vois, moi tue ». Quake était armé d'un marteau, très lourd, si lourd que lorsqu'il le frappait sur le sol, tout se mettait à trembler, et des fissures se créaient sur le macadam. Le joueur se frottait déjà les mains sur le clavier, en se disant que l'interactivité avec l'environnement serait très poussée. Mais Quake se vit aussi doté de talents très développés en combat rapproché, id Software voulant faire du jeu autre chose qu'un Doom ou un Heretic, où le tir à distance respectable est plus de mise. Ensuite, il y eût la lumière, avec des éclairages dynamiques qui portaient des ombres en temps réel en fonction des sources lumineuses.







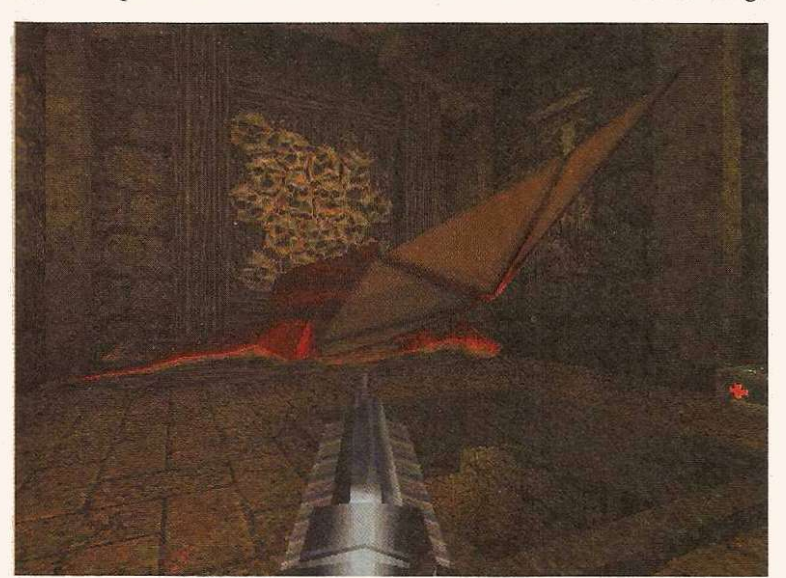


Il est possible ▲ de piéger un adversaire trop insistant... par exemple avec ces trappes ouvrant sur de la lave.

Il y eut aussi le son, en stéréo « 3D », avec seulement des bruitages d'ambiance, et aucune musique pour lui faire ombrage. Tout se ferait en 3D texturée, des murs jusqu'aux personnages et divers monstres, en passant par les différents bonus dans le jeu. Là id Software se dit qu'il était vraiment très cool. Ainsi, l'infortuné joueur pourrait se faire écraser sous une porte en 3D, et les niveaux pourraient s'étendre sur plusieurs étages. De même lorsqu'un coup de marteau, au hasard, frappait un personnage sur une partie précise de son individu en 3D, le coup était encaissé de manière réaliste. Mieux encore, si l'impact était suffisamment fort, le perso reculerait et tomberait du bord d'une falaise placée judicieusement derrière lui à cet effet. Id Software venait de créer la gravité. Il ne restait en fait plus qu'à concrétiser tout ça, mais, à la réflexion, ça risquait quand même de prendre un peu plus de sept jours...

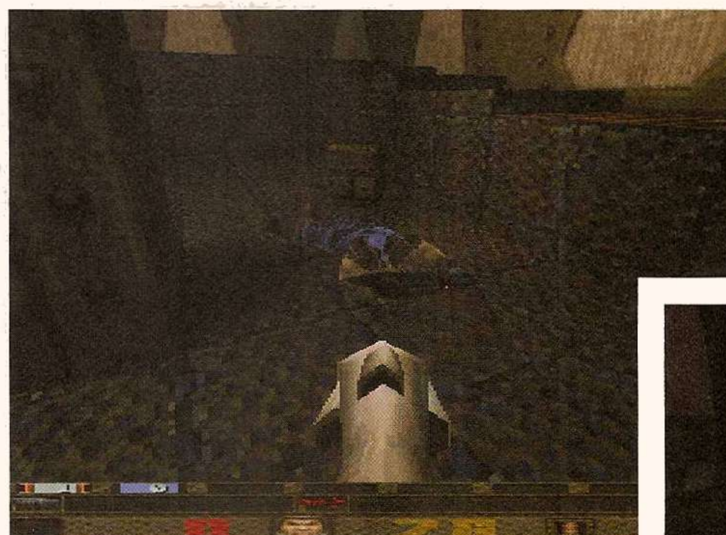
Quake aujourd'hui

Une genèse, c'est toujours beau et émouvant, et surtout ça paraît facile. Mais id Software s'étant senti obligé de sortir son bébé bien avant son terme, celui-ci paraît encore un peu fripé. En fait, la version rendue publique n'est ni une bêta, ni une alpha, mais un truc nouveau et bizarre, appelé « version test ». C'est bien la première fois qu'un éditeur de ce calibre ose sortir une version plus que préliminaire d'un produit tant attendu... Effectivement, beaucoup de choses, pour ne pas dire presque tout, risque de subir de nombreuses modifications d'ici la date de sortie du shareware... Pour ce qui est du présent, la version test nous donne un aperçu (je le répète, non définitif) du Quake dont on a tant parlé. Première surprise, le marteau a disparu, pour laisser la place à des armes bien plus « doomesques » : différents shotguns, des fusils à fléchettes, un bazooka et un lance-grenades. Du coup, notre héros médiéval prend un sacré coup d'enclume sur la tronche... On murmure maintenant que le scénario téléporte un Marines tout ce qui il y a de plus futuriste dans un monde médiéval-fantastique ! Bonjour le mélange des genres, mais de tout façon, chez id Software, on prime l'action avant tout, et jusqu'ici, ils ne semblent pas s'être vraiment trompés. Trois niveaux sont présentés dans le jeu, chacun dans un style différent pour bien montrer les différentes possibilités du moteur 3D. Le pied à peine posé sur le sol texturé, une constatation s'im- ▶



▲ Le dragon est tellement gros qu'il est difficile de l'obliger à apparaître dans cette pièce !

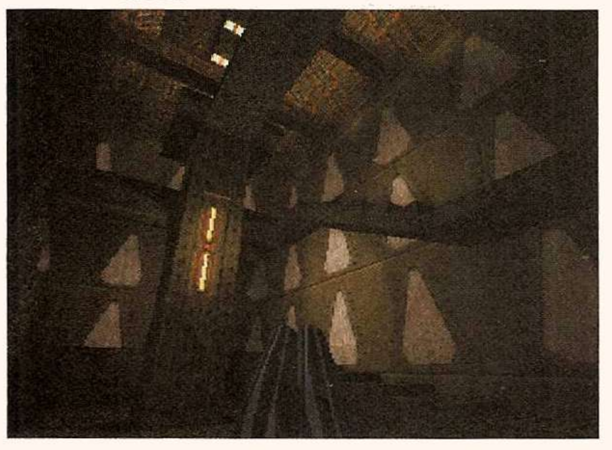
Quand un joueur ▶ est tué, vous pouvez récupérer ses armes et munitions dans son sac.







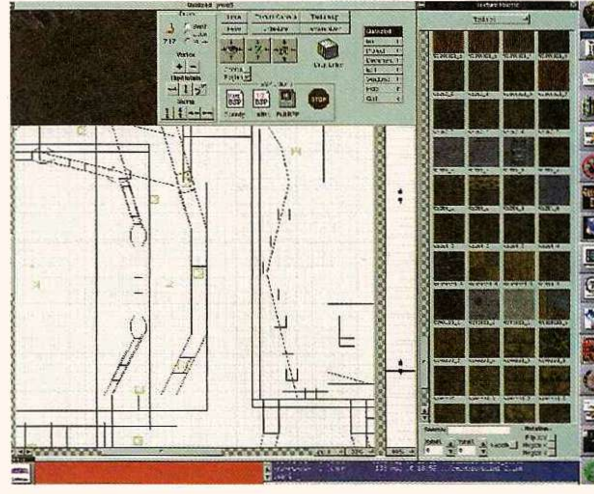
pose : l'architecture des niveaux paraît beaucoup plus élaborée que dans Doom. Des arches, des étages communicants, des rampes, les niveaux se développent allégrement dans les trois dimensions. Les effets de lumière sont aussi très travaillés, et même bien plus fins que dans Duke Nukem 3D, avec des dégradés à partir des sources lumineuses à peine perceptibles. Par contre, on a beau chercher au sol, aucune ombre n'est visible, et vous cartonnez en vain les murs à coup de roquettes pour y tenter d'y laisser votre signature. On regrette un peu les murs redécorés si harmonieusement à la sulfateuse dans Duke... Visiblement, l'interaction avec le décor sera minimale, à part les différentes portes et trappes que l'on pourra activer. Au niveau de la vitesse d'animation, l'affichage en 320x200 s'avère au moins aussi fluide que dans Doom, mais en SVGA un Pentium est plus que nécessaire ; pour l'instant on est encore loin de la vitesse d'animation dont Duke peut se vanter. Question ambiance sonore, par contre, à part les bruits des armes et les cris déchirants des persos, presque rien n'est encore implémenté.



La Quakemania

La version test à peine sortie, de nombreux programmeurs de talent se sont jetés sur le code afin de le désosser. Quelques jours plus tard florissaient déjà sur le Net de nombreux utilitaires montrant certains aspects présents dans la version que les programmeurs avaient occulté, par jeu sans doute... Quelques monstres par exemple, mais à part l'opportunité de vous les montrer en captures d'écran, il reste pour l'instant impossible de présager de la jouabilité de Quake en solo. Quoiqu'il en soit, la majeure partie du code semble déjà percée à jour par un bon nombre de programmeurs fous, et des éditeurs faits maison sont déjà en préparation ! Une peine *a priori* inutile, car « Quakeed », l'éditeur de niveaux d'id Software, sera probablement disponible en même temps que la version shareware. En parallèle, les pages Web dédiées à Quake ont commencé à bourgeonner de partout sur le Net. Évidemment, l'ambiance n'y est pas vraiment printanière, ces tanières de fous furieux décrivant dans une ambiance très gothique les dernières bidouilles pour entre autres invoquer quelques monstres ou y jouer via modem. On y trouve aussi de nombreuses captures d'écran, bien sanglantes de préférences, et les derniers potins sur la version finale, dont d'ailleurs on ne connaît toujours pas la date de sortie... Si vous avez la chance d'avoir accès à Internet, un site intéressant à visiter se trouve à l'adresse : http ://www.sisna.com/users/carlitos/Quake.htm. Vous y trouverez (à part la version test bien sûr) de nombreux utilitaires, screen-





Quakeed, ▲ l'éditeur de niveaux officiels d'id Software, devrait être disponible avec la version shareware.

shots et liens vers d'autres pages. Et pour les anglophobes, on peut même trouver une page Quake bien de chez nous sur **http ://www.worldnet.fr/~edwin/quake/quake.htm.**

Tu viens jouer avec nous ?

En fait, l'intérêt principal de la version test tient dans sa jouabilité en réseau. Pour l'avoir testé (comme d'habitude, la rédaction ne recule devant aucun sacrifice, surtout à coups de roquettes…), on peut vous assurer que l'action est très soutenue, ceci étant dû en grande partie à la petite taille des niveaux proposés. La jouabilité est déjà quasi-parfaite au niveau des déplacements, le point de vue s'ajuste automatiquement vers le haut ou le bas quant vous empruntez des rampes ou escaliers, et se penche de côté lorsque vous vous déplacez latéralement. L'ambiance est renforcée par les cris déchirants dans la nuit lorsqu'un personnage meurt ou lorsque les têtes se séparent des corps, quand ces derniers n'explosent pas dans de grandes gerbes de sang… Bref, on est en plein gore, mais pour l'instant des furieux comme Olivier ou Éric se contentent d'un « groumph » laconique avant de se relancer dans leur étude exhaustive des effets dévastateurs du RPG en tirs croisés dans Duke Nukem 3D. En passant, bien que les personnages reculent effectivement sous les impacts, les différentes animations de leur passage à trépas, saut de l'ange et autres vols planés, s'activent visiblement plus du fait du hasard que de la partie du corps touchée. Malgré tout, cette version test étale des atouts non négligeables : jusqu'à huit personnes peuvent se connecter par le biais d'un réseau local, et dans ce domaine Quake laisse tous les autres jeux bien loin derrière ! En effet, il suffit de lancer le jeu en tant que serveur sur une machine (l'utilisateur pouvant bien sûr y jouer), et les autres personnes s'y connectent, quand ils veulent, ou peuvent s'en déconnecter à loisir pour laisser la place à d'autres, sans être obligé de relancer le jeu… Ça, c'est fort, et en plus ça marche déjà très bien, un Pentium 90 ou 120 gérant sans problème le serveur pendant que vous jouez dessus, vous et sept autres invités. De plus la version finale ne sera pas limitée à huit joueurs. En principe des dizaines de personnes pourraient se connecter en même temps, en fonction de la puissance de la machine faisant office de serveur. Et certains malins ont déjà flairé le bon créneau : plus d'une quinzaine de serveurs sont en train de se monter aux États-Unis, et trois en Europe ! Une fois qu'ils seront opérationnels, il vous suffira de vous y connecter via un modem et Internet pour échanger pendant quelques heures quelques courtoisies à coups de shotgun ou de lance-roquettes avec des joueurs de tous les continents… Par contre, le temps de connexion sera certainement payant, ce qui va à l'encontre du principe originel du Vaste Réseau Mondial, mais malheureusement, ce genre de pratique se développe déjà à vitesse grand V. Il faut se faire une raison, pour participer à la grande foire mondiale du Quake en multijoueur, il vous faudra montrer vos dollars avant de pouvoir sortir la sulfateuse. ■

Frédéric Marié

◀ Admirez un peu ce swing…

Le sorcier, ou quoi que ce soit, vous lance des boules de feu dévastatrices. ▼





TOP DU MOIS		ÉRIC	FRÉDÉRIC	DIDIER	OL
DUKE NUKEM 3D	OR	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	★★★
CHRONOMASTER	OR	-	★★★★	★★★★★	★★
WARBIRDS	OR	★★★★	★★★★	-	★★
BAD MOJO	HIT	★★★★	★★★	★★★★	★★
FANTASY GENERAL	HIT	★★★★	★★	★★★★	★
FAST ATTACK	HIT	-	★★★	-	★★
TOP GUN	HIT	★★★	★★	-	★
SILENT HUNTER	HIT	-	★★★★	★★★	★
BATTLEGROUND ARDENNES	HIT	★★★	★★★	-	[illegible]
DESCENT 2	HIT	★★★	★★	★★★	★
D	HIT	★★	-	-	
TERRA NOVA	HIT	★★★	★	★★★	★
WAYNE GRETZKY	HIT	★★	-	★★★	★
SPACE BUCKS	HIT	-	-	★★★	★
RISE OF THE ROBOTS 2	HIT	★★	-	★★★★	[illegible]
TRACK ATTACK		-	★	★★★	★

LA RÉDAC EN FOLIE

Le bouclage de ce numéro a failli être décallé de trois mois. Entre les pots et les parties de Duke Nukem en réseau, nous sommes tous passé au travers de trois avertos, cinq blâmes et deux renvois. Voici l'état des rescapés…



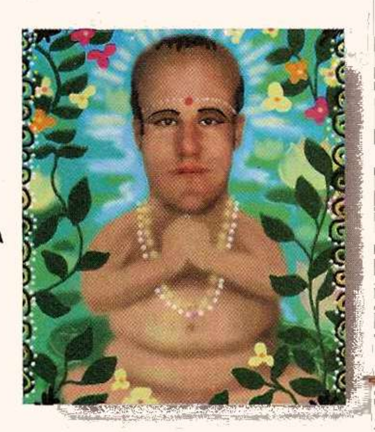
Stéphane Lavoisard,
sent le roussi

À entendre Stéphane commenter les images de Duke Nukem 3D dans notre CD TV, on pourrait croire qu'il était devenu imbattable en multijoueur… Et en effet personne n'arrive à battre notre chef vénéré dans sa spécialité, celle de finir systématiquement une partie avec un score négatif ! Il est fort, notre chef ! Il n'y a personne comme lui pour se faire sauter avec ses propres grenades, ou pour tirer une roquette face à un mur… Bref, tandis qu'il s'entraîne à Duke Nukem pour se latéraliser un peu mieux, Stéphane chasse ses humeurs noires sur Bad Mojo.

Éric Ernaux,
a le cafard

On connaissait Éric pour sa faculté à s'impliquer dans ses tests, mais depuis qu'il a eu affaire à Bad Mojo, Éric a commencé à arriver à la rédaction avec de longues antennes collées sur le front. Mais son cas c'est vraiment aggravé lorsqu'il a commencé à plonger sa tête dans toutes les poubelles de la rédac, et qu'il a fixé des ventouses à ses différentes extrémités pour tenter de marcher sur les murs… sans trop de succès. Et comme aucune thérapie ne semble fonctionner, Éric continue à jouer à Bad Mojo en rampant dans les conduits d'aération de Duke Nukem 3D.





Arnaud Gadal,
le dit-vin pigiste

Depuis qu'il a testé Chronomaster, où il est question de créateurs de mondes, le Gadal est persuadé qu'une entité divine s'est réincarnée en lui. Du coup, au lieu de recadrer ses photos et de calibrer ses légendes, il trône au milieu de la rédac en position du lotus, bravant le courroux biblique de notre maquettiste et de notre secrétaire de rédaction. Lorsque le niveau sonore est trop élevé, il s'empare d'un tambourin et entame une incantation joyeuse en agitant de l'encens pour purifier l'atmosphère. Sinon, lorsqu'il redescend parmi les siens le Gadal joue à The D.

…PHANE	RÉDAC GEN4	Page
★★★★★	★★★★★★	P 70
★★★★	★★★★★	P 88
★★★★	★★★★★	P 94
★★★★	★★★★	P 80
★★★	★★★★	P 136
●	★★★★	P 132
-	★★★	P 100
-	★★★	P 112
-	★★★	P 128
★★	★★★	P 104
★★★	★★★	P 108
-	★★★	P 124
-	★★★	P 134
-	★★★	P 116
-	★★★	P 130
★★	★★	P 120

Une nouvelle notation est une mini-révolution, surtout lorsqu'il s'agit de passer d'un système de pourcentages à un système d'étoiles. Dorénavant, dès qu'un jeu a des étoiles, il est considéré comme « valable » par la rédaction. Par contre, s'il a une bombe, vous pouvez oublier le produit... Pour vous y retrouver, voici une équivalence approximative étoiles/pourcentages :

- Bombe : Moins de 50 % .... À oublier
- ★ : De 50 à 69 % .... Faut voir...
- ★★ : De 70 à 79 % .... Pas mal
- ★★★ : De 80 à 84 % .... Bon
- ★★★★ : De 85 à 89 % .... Très bon
- ★★★★★ : De 90 à 94 % .... Excellent
- ★★★★★★ : Plus de 95 % .... Mythique

TOP JEUX DE RÔLE

N°	Jeu	Éditeur	Note
N° 83	Stonekeep	Interplay	★★★★
N° 83	Entomorph	S.S.I.	★★★
N° 82	Thunderscape	S.S.I.	★★
N° 84	Anvil Of Dawn	New World Comp.	★★
N° 80	Dungeon Master 2	Interplay	★

TOP SIMULATION

N°	Jeu	Éditeur	Note
N° 82	EF 2000	Ocean	★★★★★
N° 80	Mechwarrior 2	Activision	★★★★
N° 86	Silent Thunder	Sierra	★★★
N° 81	Werewolf vs. Comanche	Novalogic	★★★
N° 83	Navy Strike	Empire	★★

TOP STRATÉGIE

N°	Jeu	Éditeur	Note
N° 87	Warbirds	I. Creations	★★★★★
N° 84	Warcraft 2	Blizzard	★★★★★
N° 83	Steel Panthers	SSI	★★★★★
N° 80	Command & Conquer	Virgin I.E.	★★★★★
N° 85	Warhammer	Mindscape	★★★★★

TOP ACTION

N°	Jeu	Éditeur	Note
N° 87	Duke Nukem 3D	US Gold	★★★★★★
N° 86	Wing Commander IV	E. A. /Origin	★★★★★
N° 82	Worms	Ocean	★★★★★
N° 79	Hi-Octane	Electronic Arts	★★★★★
N° 83	Rayman	Ubi Soft	★★★★★

TOP SPORT

N°	Jeu	Éditeur	Note
N° 82	Destruction Derby	Psygnosis	★★★★★
N° 81	The Need For Speed	Electronic Arts	★★★★★
N° 86	Manic Karts	Virgin	★★★★
N° 78	Virtual Pool	Interplay	★★★★
N° 83	Sensible WOS	Time Warner I.	★★★★

TOP AVENTURE

N°	Jeu	Éditeur	Note
N° 87	Chronomaster	US Gold	★★★★★
N° 86	The Dark Eye	Warner I. E.	★★★★★
N° 85	The Beast Within	Sierra	★★★★★
N° 85	Les Guignols	Canal +	★★★★★
N° 83	The Dig	LucasArts	★★★★★

Frédéric Marié, alcoolique homonyme

On savait déjà que Fred, le maquettiste, donnait dans la boutanche, les alcools musclés et la bibine, bref, qu'en matière de soulographie appliquée, il n'avait de leçon à recevoir de personne. Mais voilà que Fred (le rédacteur) a décidé de le suivre dans ses errances éthyliques. Le résultat n'est pas beau à voir : yeux mi-clos, sourire béat, motricité hasardeuse... il finit généralement par s'endormir la tête sur le clavier, d'où des articles ponctués de « yuvugvchg » peu orthodoxes. Il joue quand même à Duke Nukem 3D et Warbirds... quand son état le permet.



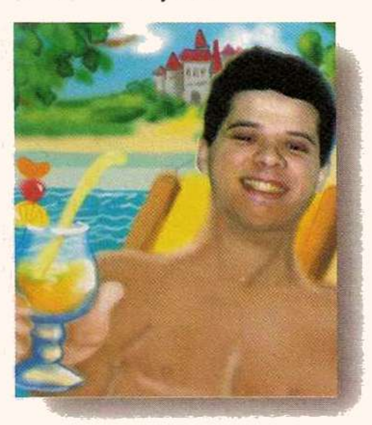


Olivier Canou, biture et mergitur

Alors qu'il était plongé dans le test de Fast Attack, Olivier a quand même ouvert l'écoutille un moment lors d'un pot le temps de descendre deux bières. Erreur fatale ! Il est aussitôt reparti sur son poste en hurlant dans les couloirs « Torpedo, los ! », et qu'il allait de ce pas vacillant couler le Clémenceau... Mais lorsqu'il a perdu son beau sous-marin tout neuf, il s'est alors mis debout, a esquissé un salut à peu près militaire, et a refusé toute la nuit de quitter son navire. Depuis, Olivier soigne sa gueule de bois avec Duke Nukem 3D et Bad Mojo.

Didier Latil, le seigneur du château

La nouvelle a fait l'effet d'une bombe à la rédac : Môsieur Didier, sans doute incommodé par tout cette plèbe s'agitant autour de sa royale personne, a décidé de s'exiler. Et en plus de ça, Môsieur Didier n'a pas fait les choses à moitié, en achetant un château dans le Sud de la France ! Donc Môsieur nous quitte, physiquement du moins, puisqu'il continuera à nous régaler de sa royale prose. En attendant que les manants de la rédac lui déroulent le tapis rouge pour emménager dans son nouveau logis, Môsieur Didier patiente sur Duke Nukem 3D et Fantasy General.



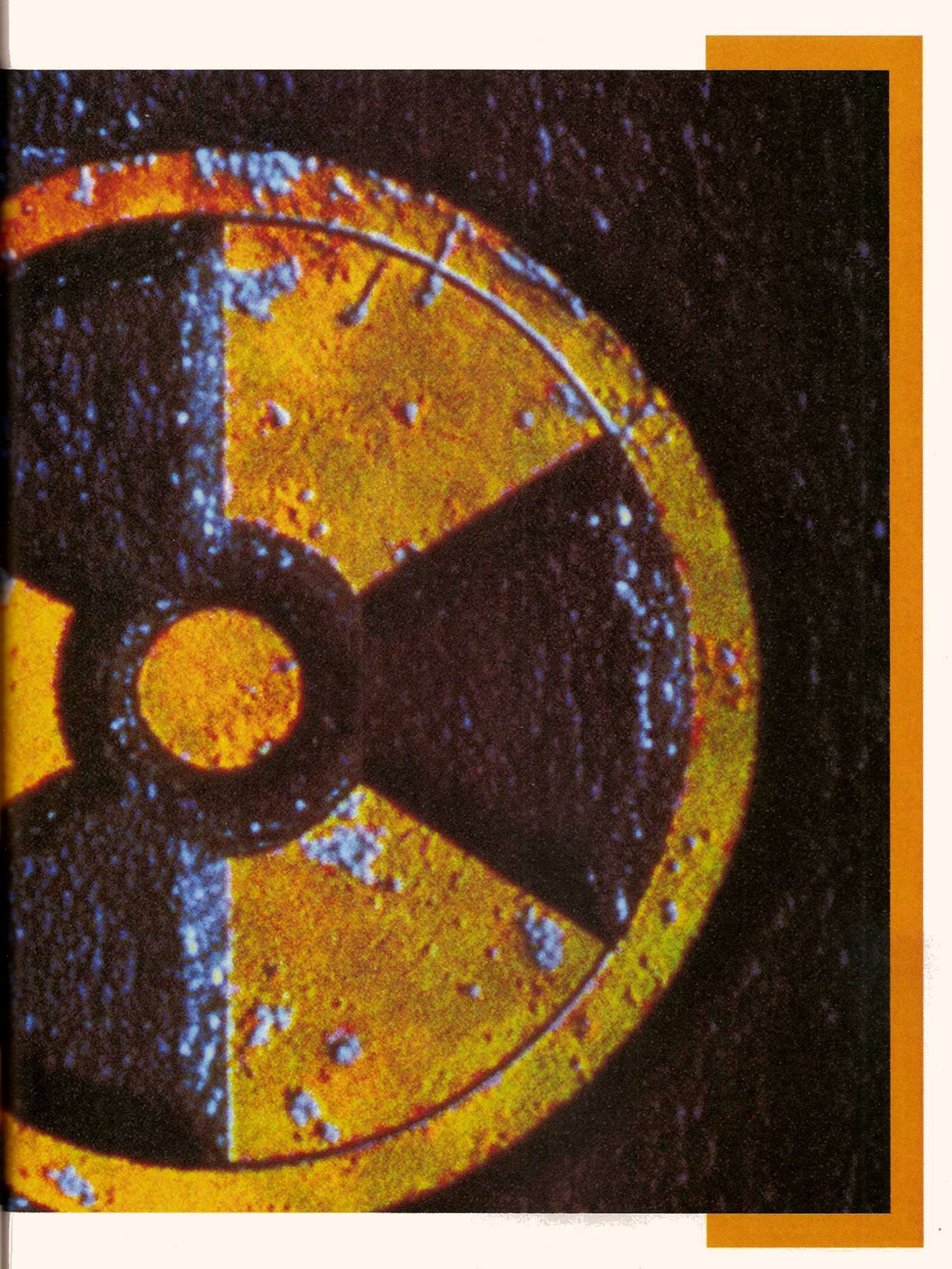
Duke Nukem 3D

Petits meurtres entre amis



FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **US GOLD.**
GENRE : **ARCADE/ACTION.**
DATE DE SORTIE : **DISPONIBLE.**
PRIX : **ENVIRON 370 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX2-66, 8 MO DE RAM, LECTEUR CD-ROM.**

3D Realms était jusqu'alors connu pour Rise of the Triad, un jeu à la Doom certes esthétique mais peu exaltant. Aujourd'hui, on découvre que ce jeu n'était que le brouillon d'une œuvre plus ambitieuse. Le septième jour, 3D Realms créa Duke Nukem 3D.



Si vous connaissez Rise Of The Triad, le sketch du globe oculaire satellisé vous fera moins rire.





▲ Dans le premier niveau, derrière l'enseigne du cinéma : une cache d'armes.

LES PREMIÈRES victimes de Duke ? Doom, Heretic, Hexen, Tekwar, Dark Forces, Cybermage... bref, l'ensemble des « kill'em up » déjà faits sur PC, Mac, consoles... tous sont morts. Aucun ne pouvait espérer survivre à l'approche novatrice de Duke et effectivement aucun n'a survécu. Certains d'entre vous m'objecteront avec pertinence que la plupart d'entre eux étaient déjà moribonds, mais les plus vigoureux ont également passé l'arme à gauche : Duke ne fait pas de cadeau. Après l'ère Wolfenstein 3D puis celle de Doom, il inaugure même une nouvelle période en matière de jeu de combat en 3D subjective : l'ère du réalisme, de la liberté d'action, de l'intelligence tactique, bref, l'ère « Duke ». En effet, quelles étaient les principales évolutions qui affectaient jusqu'alors le domaine des jeux de combat en 3D subjective ? Une plus grande finesse graphique avec la présence quasi systématique d'une option SVGA (640x400), une multiplication et une gestion plus réaliste des sources de lumière, l'incorporation de micro-animations au niveau des décors (enseignes, véhicules, écrans, etc.), bref, beaucoup d'améliorations au niveau de la qualité de l'environnement graphique. C'était déjà bien, ou plutôt mieux. Pourtant, aucun d'entre eux n'a réussi à relancer notre intérêt pour le genre. Décors immuables, environnement insensible à nos actions... il leur manquait toujours la dimension qui serait susceptible de nous donner l'illusion du vrai : une véritable interaction avec l'environnement.

Admirez les effets d'ombre et de lumière. Même sous l'eau, c'est splendide ! ▼





▲ Ce monstre possède une particularité : il tire par le... enfin, le... vous voyez, là où...



▲ Dans un vaisseau spatial ennemi. Dehors : la lune, votre destination.

Le beau et le vrai

Car, et c'est Duke qui nous l'apprend, le réalisme d'un soft en 3D subjective ne réside pas dans les graphismes, aussi chiadés soient-ils, mais dans la possibilité qu'a le joueur d'interagir avec l'univers de jeu. C'est d'autant plus évident que, d'un point de vue strictement graphique, Duke Nukem 3D n'est pas exceptionnel : décors plutôt dépouillés, palette de couleurs restreinte, grande finesse graphique en arrière-plan (SVGA) mais pixélisation (gros pavés graphiques) en premier plan, monstres parfois grotesques, animations assez sommaires... selon une conception désormais datée du « réalisme », Duke Nukem 3D ne pourrait prétendre accéder à la plus haute marche du podium. Peu importe, vous êtes ici dans un environnement qui, sans être révolutionnaire d'un point de vue graphique, répond à la plupart de vos actions de manière réaliste... et ça change tout ! Commençons donc par



▲ Mon reflet dans le miroir, du sang sur le mur, un cadavre et quelques empruntes sanglantes... une vraie nature morte.



▲ Après le carnage, les WC détruits laissent échapper des flux d'eau (vous entendez même un bruit de ruissellement).



▲ J'active un code et boum, l'immeuble qui me fait face s'effondre dans un fracas monstre. Sidérant !





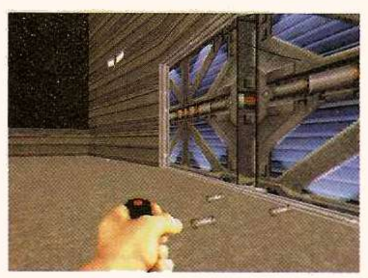
◀ O.K., je suis prévenu. Remarquez, j'avais cru comprendre que le comportement des autochtones n'était pas vraiment amical.

Grâce au ▲ casque de vision de nuit, l'obscurité vous dévoilera tous ses secrets. Même dans les lieux bénéficiant d'un faible éclairage, elle vous permettra de cibler vos adversaires avec beaucoup plus de précision.

décrire l'ensemble de vos actions possibles puisque c'est à travers elles que vous découvrirez la richesse de Duke Nukem 3D. Vous pouvez marcher, courir, sauter, vous accroupir, vous déplacer latéralement, tourner la tête à gauche ou à droite, vous retourner brutalement, diriger le regard en haut ou en bas, activer un élément du décor, consulter votre inventaire pour utiliser un objet, changer d'arme et, bien sûr, tirer (yeah !). Cette multiplicité d'actions représente une avancée déterminante en matière de réalisme, d'autant plus que celles-ci peuvent être combinées à loisir.

Les prédateurs

Vous pouvez par exemple courir en changeant d'arme, sauter derrière un bar tout en effectuant un rapide demi-tour, vous baisser derrière le comptoir puis, toujours accroupi, vous déplacer latéralement pour tirer, bref, vous pouvez agir comme si vous étiez dotés des aptitudes motrices d'un Rambo moyen, et c'est bien. Certes, au début, vous vous emmêlerez un peu les crayons puisqu'à chaque action correspond une touche du clavier, mais à terme vous ne pourrez plus vous passer de l'incroyable liberté de mouvement que vous autorise Duke. Car non seulement cette liberté accroît le réalisme du jeu mais elle en augmente considérablement l'intérêt : disposant désormais d'une large palette d'actions possibles, vous êtes désormais beaucoup plus libre de vos choix tactiques. De ce fait, chacune ▶



▲ Tire la chevillette et ta bobinette choira ! Mon pseudo : « Little Red Chaperon ».

DANSE AVEC LES HYÈNES

Quelques points à respecter lorsque vous jouez en réseau contre d'autres affreux.

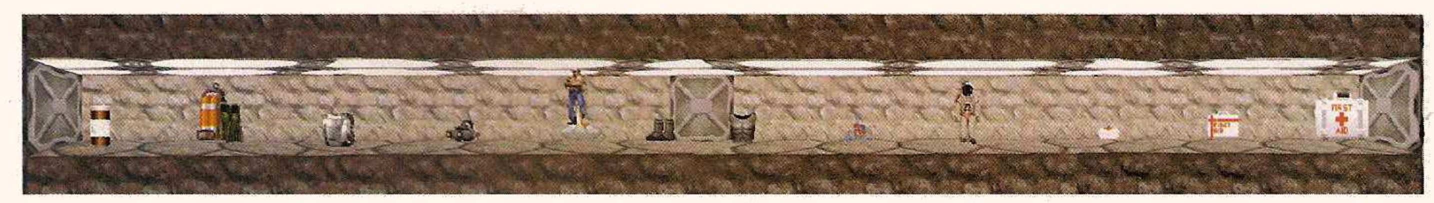
• Bannissez les claviers « Windows 95 » : avec un pavé à droite du clavier et des touches de directions au nombre de neuf, vous vous emmêlerez trop souvent les pinceaux. Par ailleurs, si vous jouez sous Windows 95, toute activation maladroite de la touche « Windows » risque de vous faire sortir prématurément du jeu. Rageant !

• Branchez un casque : l'écoute de l'environnement sonore est primordiale. Si on entend les bruits que vous produisez (dépôt de bombe, saut, ouverture de porte, etc.), vos actions et votre localisation seront connus de tous et vous deviendrez alors très vulnérable.

• Changez les réglages de luminosité : éclaircissez votre écran (menu « options » du jeu) jusqu'à pouvoir distinguer d'éventuelles présences ennemies dans les zones les plus obscures du niveau. Un préalable souvent salutaire !

• N'interdisez pas le RPG : l'arme est très brutale mais elle est également dangereuse pour celui qui la manie. Par ailleurs, en l'interdisant, les combats deviennent mornes et sans joie, tout le monde préférant alors utiliser la mitrailleuse, une arme de débutant dédiée aux atrophiés du ciblage.

• N'instaurez jamais de règles de « courtoisie » : trucider quelqu'un qui vient de réapparaître dans le jeu est abject et sans gloire puisqu'il est complètement démuni. Cela dit, en instaurant la règle du « nouveau qu'on épargne momentanément », on introduit des considérations qui sont sources de malentendus et d'engueulades entre joueurs (on reste « nouveau » pendant combien de temps ?). À proscrire.



▲ L'étalage des différents objets présents dans Duke. De gauche à droite : stéroïds, pour courir plus vite et sauter plus haut ; bouteilles de plongée, pour aller sous l'eau sans s'asphyxier ; Jetpack, pour voler ; casque de vision nocturne ; Holoduke (hologramme de vous-même) ; bottes de protection, pour marcher dans les boues toxiques ; « maxi-soin » pour gagner 50 points de vie ; combinaison spatiale ; soin ; autre type de soin ; mallette de survie (soins utilisables en plusieurs fois).

de vos manœuvres réussies est plus méritoire, vous aurez même parfois le sentiment d'être bon, brillant, voire génial. En effet, quoi de plus gratifiant que de réussir à analyser rapidement la situation puis d'enchaîner une série d'actions menant au résultat attendu ? Hmmmmm ? D'ailleurs, ceux qui ont joué à Duke



▲ Cet affreux monstre porcin est très résistant. Oh, dis, tu vas mourir, oui !

ont tous des exploits à raconter du genre « moi j'ai… », « et bien, moi j'ai… » ou encore « oui, mais moi j'ai… », le must en matière de « je m'aime passionnément » consistant à sortir avec brio d'une situation compromise pour finalement prendre l'avantage.
Bon, il est vrai qu'on s'auto-congratule surtout lorsqu'on joue en réseau.

Car, s'il est parfaitement glorieux de finir Duke Nukem 3D au plus haut niveau de difficulté, il faut reconnaître que lutter à armes égales (toi le revolver, moi le RPG) entre intelligences humaines est autrement plus satisfaisant, voire jubilatoire. Non que les monstres soient atteints de crétinisme avancé : ils s'accroupissent pour vous tirer dessus, se téléportent dans votre dos, se dissimulent dans des recoins obscurs… mais ils sont et seront toujours postés au



▲ Effeuillage complet d'une strip-teaseuse : moins érotique.

LES ARMES



Le revolver

À n'utiliser que si vous pensez avoir sérieusement entamé votre adversaire, sinon, avec des dégâts modestes et un rechargement fréquent (tous les douze coups), vous n'irez pas très loin.

LES ARMES



Le lance-flammes

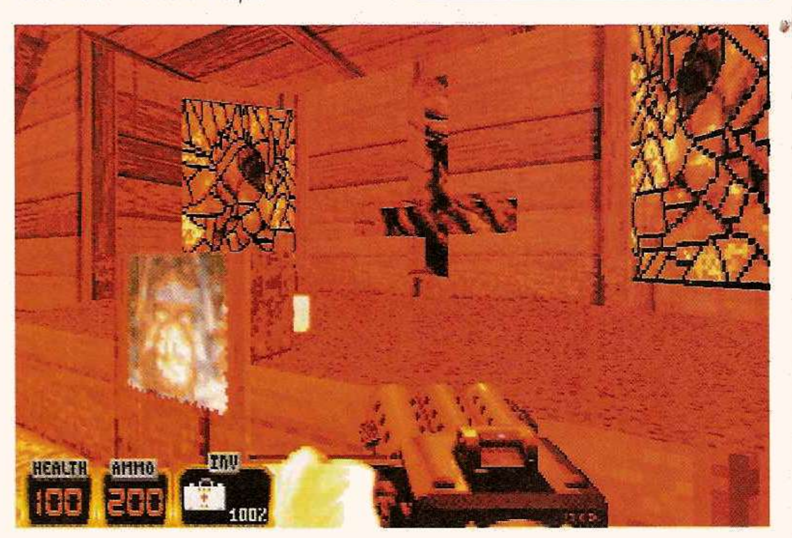
Arme à moyenne portée relativement puissante mais qui donne surtout l'avantage d'enflammer l'adversaire, l'obligeant à trouver rapidement un point d'eau… ou mourir. Comme pour le RPG, attention aux retour de flammes.

PETITE TYPOLOGIE DES NUKEURS

Le Bon



Le cœur sur la main (ou collé au mur), chacune des actions du Bon est guidé par le soucis de répandre le bien, même si la couleur dudit « bien » est parfois rouge sang. Se faisant le promoteur d'un pacifisme raisonné, il tente le plus souvent de récupérer toutes les armes et armures du niveau, ceci afin de réduire les capacités meurtrières des belligérants. Puis, conscient à terme de ne pouvoir endiguer la vague de violence qui submerge rapidement toute partie en réseau, il finit généralement par partir en croisade contre tous ceux qui seraient susceptibles de nourrir de mauvaises intentions. Bref, il trucide tous ses adversaires, même désarmés et innocents, ceci afin de leur éviter de sombrer dans le péché. Très proche de la Brute dans sa façon d'agir, il s'en distingue sur un point essentiel : tuer ne lui fait pas plaisir. Son arme de prédilection : le RPG, qui « rappelle au ciel » rapidement et (presque) sans douleur.



▲ Une chapelle sainte qui devient sataniste lorsque vous actionnez un commutateur… bonjour, l'ambiance !

LES ARMES



Le laser mural

Presque aussi dévastateurs qu'une bombe à main mais impossible à désactiver (seul moyen : la destruction). Silencieux mais visibles de loin, les lasers gagnent à être placés juste derrière un virage (niark, niark). À noter que leur fonctionnement autonome vous permet de les utiliser pour couvrir vos arrières et vaquer à d'autres occupations. Il suffit en effet d'en poser jusqu'à trois verticalement (un en sautant, un à hauteur d'homme et un accroupi) pour bloquer tout passage.

Aller sous l'eau avec des bouteilles d'oxygène vous préserve de l'asphyxie... mais pas des ▼ mauvaises rencontres.





Un conseil pour ▲ les parties en réseau : évitez de vous disperser (ouarf, ouarf !).



◀ Surprendre un adversaire en jeu réseau alors qu'il se préparait à vous piéger : le pied intégral !

même endroit, ne fuient jamais, n'utilisent pas l'agencement des lieux en cours de combat, bref, leur comportement est très attendu. L'exploit individuel n'a donc pas beaucoup de sens en jeu solo et cela d'autant plus qu'il n'y a pas de témoin oculaire pour admirer votre savoir-faire (au moins la victime, dans le cas d'une

Duke inaugure une nouvelle ère en matière de jeu de combat en 3D subjective

partie en réseau). Il en est de même pour l'environnement sonore qui, quoique appréciable en jeu solo, prend une toute autre dimension en réseau. En effet, grâce à une gestion spatiale des sons, vous les entendez en fonction de leur distance et de leur direction. L'ouverture d'une porte à gauche, des bruits de combats au loin, une arme qu'on recharge derrière vous (mauvais signe), le saut d'un adversaire à droite, son passage dans un conduit d'aération, la grenade qu'il vient de lancer au sol... tout ! En dehors des commentaires que vous vous faites régulièrement en voix off (dans le genre viril), vous-même produisez des sons que vos adversaires entendent : trop longtemps immobile, vous faites tout bêtement craquer vos doigts ; une mauvaise chute vous arrache un cri ; vous reprenez bruyamment votre souffle en émergeant d'un lac souterrain ; votre Jetpack produit un léger bruit de moteur... parfait, tout simplement parfait.
Cela dit, que ceux qui n'ont pas accès à un réseau ne se lamentent pas (trop), si la supériorité de Duke sur tous les autres « kill'em all » provient en partie de la richesse des actions dispo- ▶



▲ Cet immonde saurien commence à m'immoler par le feu. Je n'ai pas encore envie de faire partie des Fantastic Four. De l'eau, viiite !



▲ Si vous attendez trop longtemps sans bouger (ici, dans un conduit d'aération), Duke se craque les doigts d'impatience...

LES ARMES



La grenade à main

Elles font autant de dégâts qu'un RPG mais leur portée est très réduite et leur utilisation moins « naturelle », puisqu'il faut d'abord lancer autant de bombes que vous voulez puis les faire exploser. Bien qu'elles puissent parfaitement être lancées de manière offensive, elles sont plutôt utilisées comme piège dans les lieux très fréquentés (équipement particulièrement convoité, par exemple) ou pour « vider » un endroit suspect. Seul problème : elles font beaucoup de bruit en roulant au sol, d'où un effet de surprise souvent assez limité.

Placez un ▶ hologramme de vous-même en évidence (Holoduke) et attendez votre victime dans un coin.



Faire une trêve et jouer au billard, c'est possible ! Avec Duke ▼ Nukem 3D.





▲ Le Boss du premier monde est équipé de plusieurs armes qu'il utilise selon la situation. Gaffe !

▶ nibles et de son environnement sonore, particulièrement intéressants en jeu collectif, tous ceux qui approcheront ce soft exceptionnel pourront également profiter de l'innovation majeure introduite par 3D Realms dans l'univers du jeu « à la Doom » : une interaction réaliste avec l'environnement. Découvrez tout d'abord que vous pouvez accéder au moindre rebord de façade et que vous pouvez même entrer par certaines fenêtres. Constatez ensuite que les portes s'ouvrent normalement, avec un sens d'ouverture. Remarquez également que les miroirs vous renvoient votre reflet et suivent vos mouvements. Notez au passage que si les obsessions d'id Software (Doom) sont à base de tortures nazifiantes, celles de 3D Realms tournent plutôt autour du sexe : calendriers et posters « camionneurs », sex-shop, cinéma porno, bar topless... c'est très soft, mais le thème est récurrent ! Cela dit, si vous souhaitez faire découvrir Duke à votre môme de cinq ans, l'option « censure » fera tout disparaître (ainsi d'ailleurs que les effets gore du jeu). Bon maintenant que vous avez fait le tour des lieux et admiré le réalisme ambiant, activez sans relâche ! O.K., il ne se passe pas toujours quelque chose... mais vous pouvez ouvrir des caches secrètes en utilisant un flipper ou une caisse enregistreuse, allumer et éteindre des plafonniers à l'aide d'interrupteurs, lancer la projection d'un film, jouer au billard, boire l'eau qui s'écoule d'une borne d'incendie, donner de l'argent à une danseuse pour qu'elle vous montre sa voluptueuse poitrine, prendre une décharge en tou-

LES ARMES



Le RPG

Bien maîtrisée, c'est une arme redoutable. Deux missiles sur un ennemi, même au maximum de santé et d'armure, et il explose en pluie de viscères. Deux problèmes cependant : il faut être relativement précis et tout tir sur un obstacle proche (mur, adversaire) vous occasionne des dégâts monstrueux.



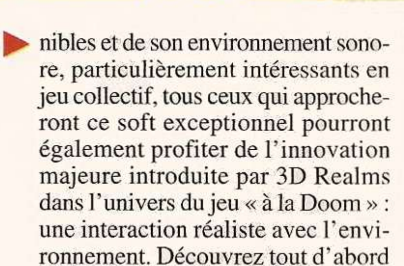
▲ Non seulement Duke est un tueur de premier ordre mais il sait parler aux femmes.

PETITE TYPOLOGIE DES NUKEURS

La Brute



Comme son nom l'indique, la Brute est quelqu'un de peu fréquentable. Il diffère néanmoins du Truand par sa touchante spontanéité. Ce qui fait courir la Brute ? La vue du sang. Il est incapable de lâcher une proie sans l'avoir vu exploser aux quatre coins de l'écran dans une superbe gerbe d'hémoglobine. Après s'être outrageusement équipé, il part donc immédiatement en quête d'adversaires à réduire en morceaux de bidoche sanguinolents. Plus de munitions ? Qu'importe : il finit sa victime à coups de pied. Un adversaire mieux équipé ? Bah, il est persuadé que son agressivité fera la différence... Son problème : il adore courser des ennemis affaiblis mais ignore la fuite... or ne jamais rompre un combat, c'est souvent mourir. Son arme préférée ? Le RPG, ses effets étant particulièrement gore, mais il affectionne également le fusil à pompe. De toute façon, il utilise les deux de la même manière : à bout portant.







Deux niveaux d'affichage du plan. Le premier dans la lignée de Dark Forces, le second dans celle de Doom... en plus beau.



▲ Faites pleuvoir les bombes mais surveillez l'autonomie de votre Jetpack. Chuter de cette hauteur et c'est la mort assurée.

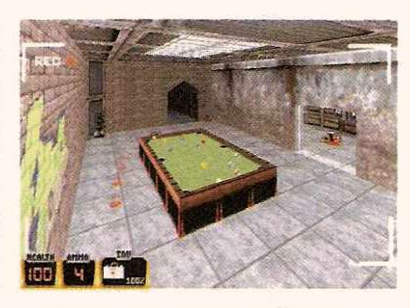
Une base spatiale infestée d'hommes-sauriens agressifs. Voilà, voilà... et sinon, ça va, la ▼ famille, les amis ?

LES ARMES



Le fusil à pompe

Très efficace à bout portant, il vous permet de tuer un adversaire en deux tirs... à condition d'être parfaitement face à lui. Il est donc préférable de l'utiliser en face d'un adversaire immobile ou s'étant bloqué bêtement dans un espace réduit.





En jeu solo, un système de caméras vous permettra de ne pas vous engager à l'aveuglette dans un niveau. En réseau, vous pourrez observer l'activité de vos petits camarades et les surprendre avec de délicates attentions (un ou deux tirs de RPG par exemple).

chant une prise électrique... vous pouvez même vous soulager la vessie dans un urinoir ! Du jamais vu ! Pardon ? Vous vous en battez les sboubs sur l'air de la Traviata ? Votre truc, c'est la destruction de masse ? Vous voulez que ça explose de partout, que ça gicle en trois dimensions, bref, qu'un souffle épique parcoure votre visage blafard d'aventurier en chambre ? O.K., vous tombez bien, de ce point de vue, Duke Nukem 3D est réaliste jusqu'à la démesure. Passons rapidement sur le fait que la luminosité des tirs et des explosions s'étends à l'environnement (un bon moyen d'éclairer une pièce trop sombre : le tir à la mitrailleuse), cette particularité technique vous indiffère royalement. Allons plutôt à l'essentiel : que ce passe-t-il quand vous balancez une rafale de pralines dans la carcasse d'un #@&$ de mutant ? Et bien, généralement, ce dernier subit une perte de contenu assez désastreuse en répandant sur les murs de grosses quantités d'hémoglobine qui descendent lentement puis disparaissent. La règle veut ensuite que, le buffet surchargé de bastos, il finisse par s'effondrer dans une mare de sang, parfois après une brève agonie. Cela, bien sûr, si vous utilisez une arme de tir. Sinon, dans le cas d'une arme plus « généraliste » (RPG, bombe ou laser), il préfère disperser allégrement ses viscères sur un large rayon.

LES ARMES



Le « Shrinker »

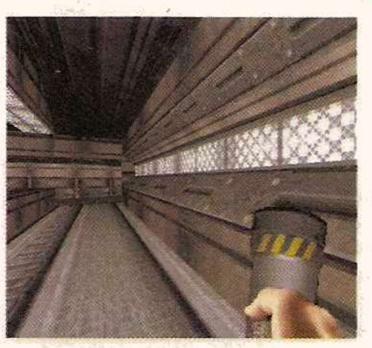
Il réduit votre victime en petite chose ridicule... à piétiner par vos soins. L'arme absolue contre les RPG-Men.



▲ Dans un sex-shop. Dis, papa, qu'est-ce qu'elle fait, la madame ?

On liquide et on s'en va

Je ne m'étendrais pas longuement sur les effets gore du jeu. Depuis Rise Of The Triad, je sais qu'ils n'ont plus de secret pour vous : les tripes qui éclatent et les globes oculaires qui fusent, vous connaissez déjà. Cela dit, nouveauté de taille, si vous piétinez ▶



◀ Utilisez les tapis roulants pour convoyer vos bombes à main sans risque.

Non seulement l'eau de ces égouts est corrosive mais en plus il y a des monstres... ▼

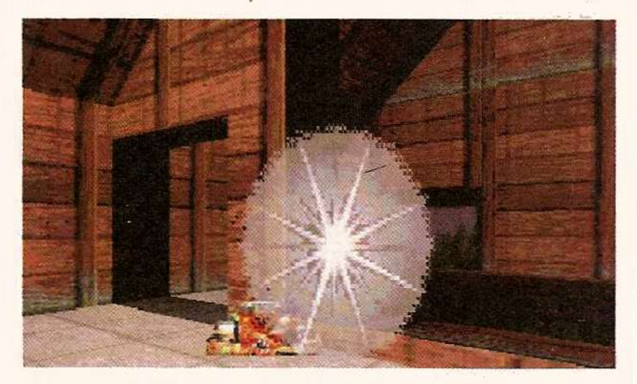


Au bout de cette coulée de lumière, une fusée pour la lune, sorte de « stairway to hell ».



maintenant son cadavre, de rage ou simplement pour récupérer l'arme qu'il portait, vous laisserez alors sur le sol quelques empreintes sanglantes. Il en est d'ailleurs de même lorsque vous sortez de l'eau ou de tout autre liquide : vous laissez derrière vous des traces de votre passage qui s'effacent au bout de quelque temps.

Certains ennemis se téléportent, vous tirent dessus, se retéléportent... bref, ils énervent.



PETITE TYPOLOGIE DES NUKEURS

Le Truand



Lui, c'est un vicieux de la pire espèce, du genre « froid calculateur ». Sa tactique : ne jamais s'engager dans un combat sans être sûr de l'emporter. Discret, vous l'apercevrez le plus souvent lorsque vous êtes particulièrement vulnérable : affaibli par un combat, en sortant d'un ascenseur, bloqué dans une impasse, en réapparaissant juste après avoir été tué, etc. Profitant du courage des autres joueurs, on l'appelle également « la hyène » pour son aptitude à achever des joueurs déjà blessés. Vous le trouverez également à proximité d'objets clefs (armure, soin, RPG) à attendre que des ennemis sous-équipés se manifestent. Inutile de vous dire que ce type de joueur est détesté, à tel point que même le Bon jubile à l'idée d'en trucider un. Le Truand utilise couramment le RPG, l'arme idéale pour achever un ennemi, mais il préfère presque la mitrailleuse qui, grâce à un spectre large, permet de toucher un adversaire de très loin.

Ahurissant ! Quoi ? Pas assez d'ennemis ? Vous rigolez, il y en a partout ! Tous morts ? Euh... et bien, attaquez-vous aux objets, tous les éléments qui vous entourent peuvent être altérés par vos tirs. Enfin... pas tous quand même, en dehors des balles perdues qui peuvent se loger dans tous les éléments environnants, vous ne pouvez détruire que les éléments prévus par les concepteurs. Ainsi, il reste impossible de détruire une façade d'immeuble au RPG (une sorte de lance-roquettes), de casser un meuble ou encore d'éparpiller une banale caisse. Cela dit, les objets destructibles sont nombreux : vitres, poubelles, toilettes, grilles de conduit d'aération, murs fissurés, extincteurs, horloges, bombonnes de gaz, bouteilles, écrans... certains éclatent en morceaux et vous laissez alors derrière vous la marque de votre passage, mais d'autres explosent en créant une nouvelle ouverture dans un mur ou un sol et dans ce cas vous modifiez votre aire de jeu.
J'ai déjà évoqué l'intérêt tactique qu'offrait le nombre d'actions possibles, en précisant qu'il valait surtout pour les parties en réseau. En jeu solo, il se situe ailleurs, moins dans la réaction éclair que dans l'avancée prudente et réfléchie. Car, si Duke Nukem 3D n'est pas facile, il existe dans chaque niveau un cheminement optimal que vous aurez à découvrir. Prenez le temps d'examiner les murs et les objets environnants, de passer en vue extérieure (et oui, c'est possible !) pour mieux vous situer dans l'espace, de consulter les caméras (avec affichage en temps réel) qui se trouvent dans certaines pièces, non

L'avis de Stéphane

Les Doom-like ne m'ont jamais vraiment plongé en transe... Bluffants au début, ils devenaient trop rapidement répétitifs et lassants, par manque d'innovations de niveaux en niveaux. C'est donc à reculons que j'ai plongé dans Duke 3D... Le choc fût rude. Chaque niveau est un délicieux mélange d'idées nouvelles et d'astuces à découvrir. On a vraiment du mal à éteindre son PC ! Quant au mode réseau, c'est indéniablement le meilleur du genre, tant les coups pendables sont nombreux. Et moi, les coups pendables, ça me plaît !

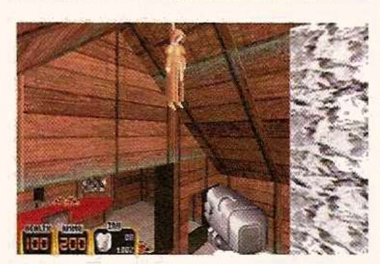
INTÉRÊT : ★★★★★★

LES ARMES



Le coup de pied

S'il ne vous reste plus que cette arme naturelle assez risible, utilisez plutôt vos jambes pour fuir et récupérer des munitions.



J'active un Jetpack pour m'élever dans les airs. Ce moine a préféré utiliser une corde. Chacun son truc.

L'avis de Didier

Je ne déroge pas à l'enthousiasme général instauré par la version shareware que nous avons testé. Prévu dans sa version finale avec 28 zones et surtout un éditeur de niveaux, il offrira un rapport qualité/durée de vie/prix inégalable... Doom2 ou Hexen m'avaient gavé au bout de quelques heures, mais la richesse de Duke 3D en fait un produit virtuellement parfait, surtout à plusieurs. Faisant plutôt office de cible mouvante que de tireur d'élite, je peux pour une fois parfaire ma botte secrète : courir plus vite que l'ennemi.

INTÉRÊT : ★★★★★★



▲ La luminosité ambiante affecte également votre arme et la main qui la tient.



Victime d'un « Shrinker » ! Ridiculement petit, je n'ai plus qu'à courir (lentement) en attendant de retrouver ma taille normale. ▶

seulement vous aurez ainsi le sentiment de vivre autre chose que dans les traditionnels clones « doomesques » (casser du mooonstre !) mais vous pourrez également progresser sans mourir trop souvent. Bon, assez bavardé, je me connecte sur le réseau. Olivier fanfaronne depuis qu'il a péniblement réussi à gagner contre de pauvres débutants, il va falloir que je le calme. Ah, une dernière précision, la version commerciale comportera 28 niveaux (dont certains sur la Lune, en combinaison spatiale), toutes les armes (y compris le lance-flammes, le Shrinker et les bombes laser) et un éditeur de niveaux (lieux, sons, décors, etc.), vous hésitez encore ? ■

Éric Ernaux

P.S. Nous tenons à signaler que la rédaction (et toutes les autres rédactions de tous les autres magazines) a effectué le test à partir de la version shareware US, comprenant tout le premier monde, et une version bêta. Il nous semble plus honnête de vous le signaler en ne doutant pas que les autres magazines auront la même délicatesse…

L'avis de Fred

On peut se lasser très rapidement de jeux comme Doom ou Heretic en jeu solo. Par contre Duke n'en finit pas d'enchanter le joueur solitaire, grâce à toute l'interactivité avec l'environnement et un niveau de difficulté plus relevé que de coutume. Mais c'est vraiment en mode multijoueur que Duke prend toute sa dimension. La possibilité de poser des pièges infâmes, d'utiliser le terrain au maximum, bref de faire tout (ou presque) ce qu'on avait rêvé de faire dans Doom, confère à la partie une intensité inégalable.

INTÉRÊT : ★★★★★★

L'avis d'Olivier

Des niveaux remarquablement étudiés, des passages secrets hyper-intelligents et crédibles, une interaction avec le monde à couper le souffle et une qualité sonore grandiose : un monument ! Et le jeu en réseau, avec ses traîtrises et ses pièges issus d'esprits pervers (les adversaires) : le Nirvana ! Ce jeu à lui seul mérite l'étude de la mise au point d'un réseau local entre copains pour le temps d'un week end (on vous prépare ça pour tout bientôt). Le jeu d'action a désormais une référence : Duke 3D.

INTÉRÊT : ★★★★★★

L'avis d'Éric



Avec Duke Nukem 3D, jamais période de test ne fut aussi longue : deux heures minimum par jour pendant trois semaines… et ce n'est pas fini ! Interactivité, nombre d'actions disponibles, environnement sonore… tout est vraiment parfait. En réseau pour la dimension fun/tactique, seul pour la dimension investigation/tactique, tout le monde doit connaître ce jeu, au moins en version shareware. Avec Duke, s'ouvre en effet une ère nouvelle dans les « tuez-les tous » et vous auriez vraiment tort de ne pas être aux premières loges !



Un affreux ▲ vient de se faire broyer par une porte et devient par là même l'acteur principal d'une pub pour Hollywood Holocaust chewing-gum.

LES ARMES



La mitrailleuse

Elle occasionne moins de dégâts que le fusil à pompe mais, avec son large champ d'action, elle touche à tous les coups. Si on considère son fort débit, elle peut même faire rapidement très mal. À utiliser de loin et/ou sur une cible mouvante (qui fuit lâchement par exemple).



GRAPHISME	16
SON	18
ANIMATION	15
DURÉE DE VIE (solo)	16
DURÉE DE VIE (réseau)	18

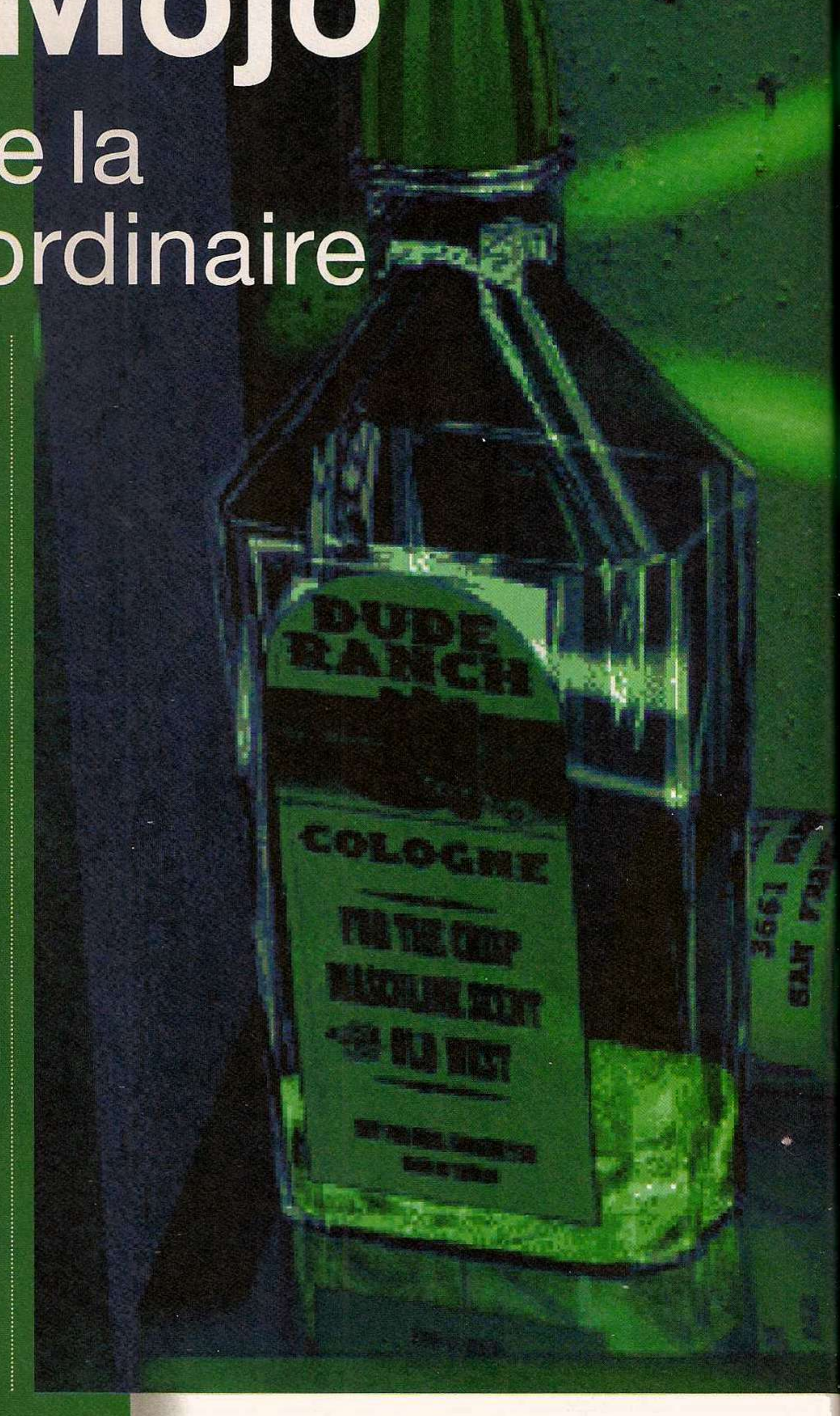
☛ **CONFIG. RECOMMANDÉE :** Pentium, 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom, carte son.

✔ Interactions décor.
✔ Actions disponibles.
✔ Environnement sonore.

✔ Olivier, dit Terminator.
✔ Didier, dit Dwarf.
✔ Tommy, dit Pitt.

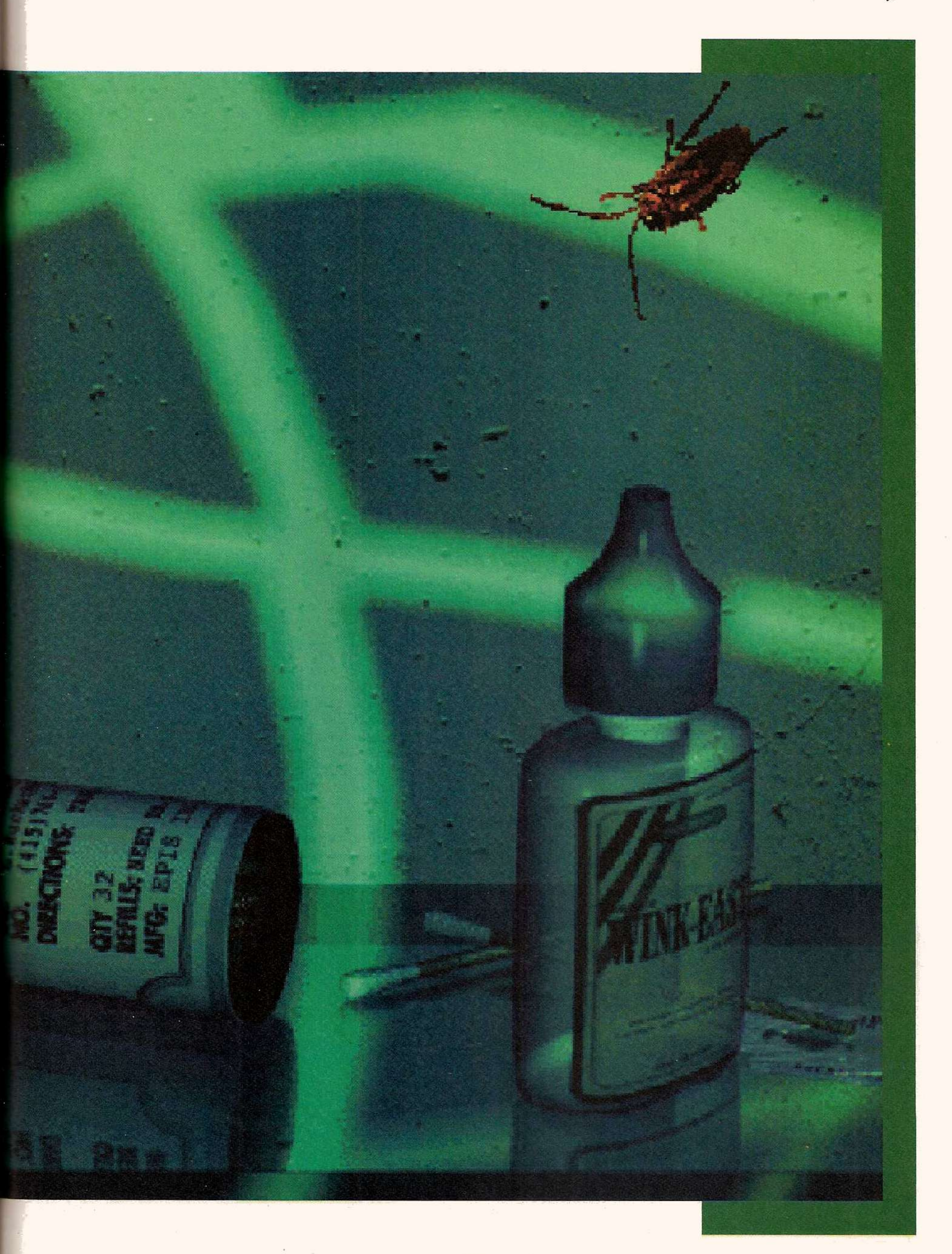
Bad Mojo

Conte de la phobie ordinaire



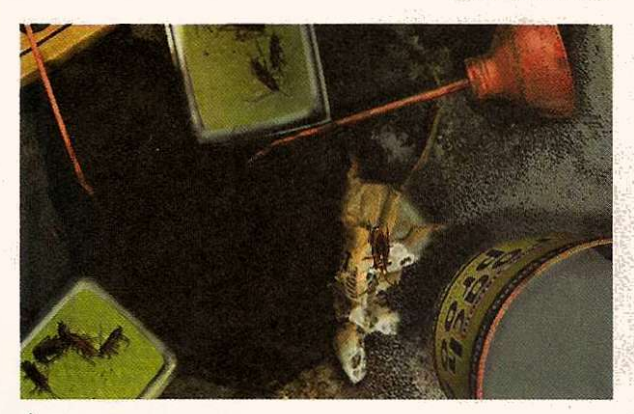
FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **ACCLAIM/RAPID PULSE.**
GENRE : **AVENTURE.**
DATE DE SORTIE : **MI-AVRIL.**
PRIX : **ENVIRON 400 F.**
CONFIG. MINI. : **486 DX2-66, 8 MO, CD 2X, WINDOWS 3.1 MINI.**

Blasé, vous avez pour devise « la chair est triste et j'ai vu tous les jeux » (Mallarmé retraduit par vos soins). Et bien, Bad Mojo va vous sortir de votre langueur ludique : un jeu d'aventure dans lequel vous incarnez un cafard, c'est du jamais vu !


DIRECTIONS:
QTY 32

Avant d'entrer au cœur ▶ d'une nouvelle pièce, observez bien la vue d'ensemble.

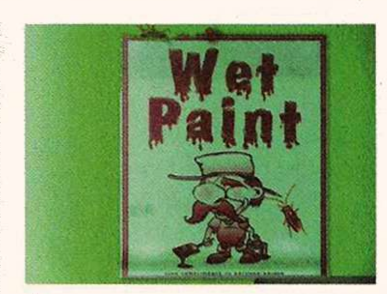




▲ Dès vos premiers pas dans le jeu, le ton « disgusting » est donné !

SI ON PORTE un regard panoramique sur l'actuelle production ludique, force est de reconnaître que les jeux sans originalité sont légion. Cela ne signifie aucunement qu'ils soient dénués de qualités, ils peuvent même être passionnants et hautement recommandables mais ils s'inscrivent dans des canons existants et n'élargissent pas le champ ludique. Bref, ils n'apportent rien d'innovant au monde des jeux micros. Et il faut admettre que nous affectionnons tout particulièrement les softs qui sortent de l'ordinaire. Non, que nous soyons prêts à porter au pinacle la moindre daube vaguement originale, mais il est vrai que nous accordons plus facilement un satisfecit aux jeux qui nous entraînent loin du connu [Ndlr : Éric vise le Pulitzer]. Bad Mojo, en nous offrant des perspectives inattendues voire passablement décalées, comble nos attentes de nouveauté. En effet, ce jeu est à ma connaissance le premier à nous faire voyager au cœur de nos petites phobies ordinaires : les insectes, la saleté, les rats, l'électricité, le gaz, etc. Rien ne vous sera épargné, même pas le sang et la mort. Choqué ? Allons, allons… ne niez pas. Je suis sûr que vous raffolez de cet esthétisme du sordide qui fait s'entremêler chez vous des affects aussi contradictoires que la répulsion et la fascination… c'est tellement décadent ! Mais vous salivez déjà, ne retardons pas plus longtemps votre découverte de ce jeu hors du commun.

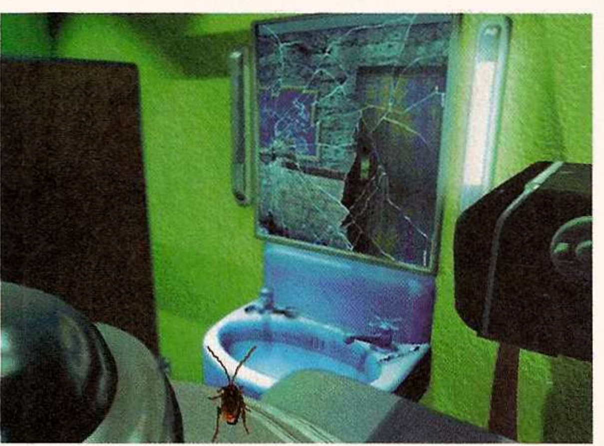
La scène cinématique d'introduction, entièrement en vidéo, nous plonge d'emblée au cœur d'une ambiance aux relents nauséeux. Dans la chambre d'un hôtel miteux, un individu se pâme devant une valise pleine de gros dollars : rictus satisfait, yeux hallucinés, rire dément… apparemment, ce type est fou à lier. Quelqu'un frappe à la porte : le gérant de l'hôtel. Il veut être payé. Tractations houleuses : l'homme repart… plus riche. Nouvelle phase d'agitation : notre plombé de la coiffe se demande où il a rangé un médaillon. Il se précipite sur un tiroir, l'ouvre brutalement, reconnaît l'objet et s'en empare avidement. Grosse erreur ! Son corps est immédiatement parcouru d'un éclair bleuté et il s'effondre sur le sol, inanimé. Ledit médaillon contenait un sort vaudou maléfique. Dis, il est mort le monsieur ? Non. La caméra plonge dans son œil ouvert et, après une vertigineuse descente aux enfers,



▲ Peinture fraîche. Les murs ne me seront donc pas accessibles. Je suis prévenu.

Perché sur un urinoir, je contemple la salle de bain ▼ (exaltant, non ?).





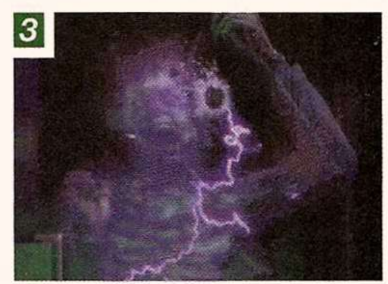


▲ Une petite épreuve avant d'aller plus loin : le piège à cafard.

La scène cinématique d'introduction en trois actes : le « héros» ouvre une valise pleine de billets (1) ; l'intervention du gérant de l'hôtel (2) ; l'amulette maudite en pleine action (3).







Pour accéder à la prochaine ▶ salle, vous devrez passer par là... quand ce broyeur d'évier sera déconnecté.

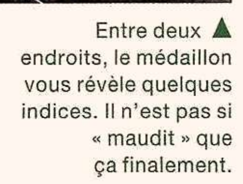


Quelques scènes cinématiques vous rappelleront que vous n'êtes pas le seul être « humain » ▼ a fréquenter les lieux.

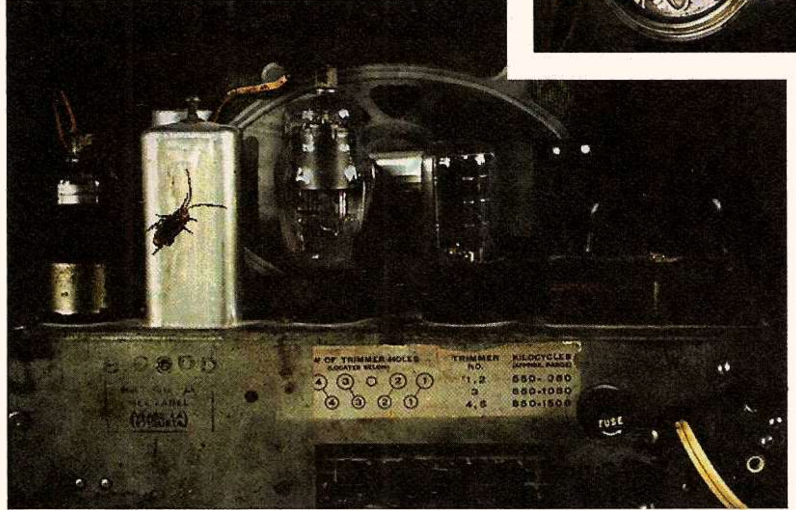




▲ Un cafard ne pleure pas, mais lorsque des flash-back vous plongent dans le passé... ça fait quand même assez mal.



Entre deux ▲ endroits, le médaillon vous révèle quelques indices. Il n'est pas si « maudit » que ça finalement.



◀ Électricien malgré vous : rejoignez deux câbles dans cette radio... et vous progresserez dans l'aventure.

un gros cafard atterrit au centre d'une salle souterraine. Notre vénal contracté des méninges est devenu un insecte répugnant, de ceux qui courent sous votre lit nuitamment. Bon, maintenant, asseyez-vous, j'ai une mauvaise nouvelle à vous apprendre : dans cette histoire, c'est vous le cafard. Vous étiez donc également le flétri de la touffe dont je vous racontais précédemment une savoureuse tranche de vie. Une situation difficile à accepter, non ? Pourtant, tout n'est pas perdu. Votre instinct animal vous suggère qu'en parcourant les différentes pièces de l'hôtel en quête d'objets vecteurs de souvenirs, vous pourrez reconstituer votre passé d'être humain et ainsi réintégrer votre enveloppe charnelle.

Un cafard sur le divan

En rencontrant certains objets, s'activeront en effet des scènes (séquences vidéo) vous renvoyant à différentes époques de votre vie. Ici, vous découvrirez que vous avez consacré votre vie à l'éradication des cafards. Là, vous vous remémorerez les dramatiques circonstances de la mort de votre femme. Etc. Au regard du scénario, ces remontées de souvenirs traumatisants ne sont pas gratuites : chacune d'elles vous libère un peu plus des obsessions névrotiques qui on fait de vous un individu déséquilibré (principe psychanalytique de l'abréaction) [Ndlr : après le Pulitzer, c'est au tour du Prix Nobel de médecine]. Au terme de votre périple, vous redeviendrez donc humain mais également sain d'esprit : une véritable résurrection ! Cela dit, si Bad Mojo possède une intrigue de base créative, avec un principe de « quête intérieure » très original, qu'en est-il du jeu d'aventure lui-même ? Et bien,

Quand un aspirateur ou une araignée deviennent des dangers mortels...

comme je vous l'ai déjà dit, vous êtes un cafard, avec tous ses attributs morphologiques : plein de pattes, une carapace brune et deux antennes mo- ▶



◀ Le côté assez immonde de Bad Mojo relève également de votre aptitude à courir sur tous les éléments présents à l'écran.

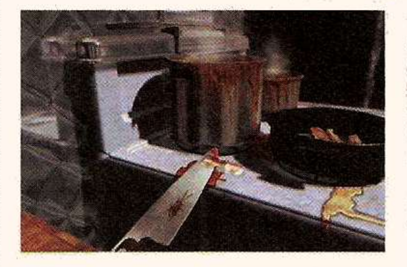
Lorsque vous vous déplacez à l'écran,
▼ l'animation du cafard épouse les reliefs du décor.







Vos déplacements dans le jeu s'effectuent par succession de plans, avec parfois, un changement de perspective.





▶ biles. Vous commencez votre quête dans une sorte de sas d'où partent six conduits, chacun d'eux vous menant dans une des pièces de l'hôtel : atelier, chambre du gérant, salle de bain, bar, etc. Au début du jeu, un seul de ces conduits vous est ouvert. Il vous mènera dans l'atelier. Dès que vous y aurez glané quelques souvenirs et trouvé le moyen de sortir de cette pièce, vous reviendrez au sas central dans laquelle un nouveau passage vous sera alors ouvert… vers un autre lieu. D'un point de vue strictement ludique, il faut reconnaître que votre « quête du passé » n'est pas au centre de vos préoccupations. Il vous faut avant tout survivre en milieu hostile et trouver le moyen de sortir de chacune des six pièces qui composent le jeu. La tâche ne sera pas facile.

Un p'tit côté Myst

Modeste cafard, vous ne disposez évidemment ni de poches ni d'un sac à dos, bref, vous n'avez pas d'inventaire. Votre but n'est donc pas de ramasser des objets pour les utiliser plus tard, comme dans la plupart des jeux d'aventure, mais de surmonter divers obstacles qui s'opposent à votre progression tout en résolvant la méta-énigme [Ndlr : à ne pas confondre avec une méta-phore] « à la manière de Myst » qui vous permettra de passer à une nouvelle pièce. Premier type d'épreuve, les dangers : des objets comme un aspirateur, un lavabo, une cigarette, ou encore des animaux comme une araignée, un rat, un chat… tous peuvent s'avérer mortels pour le minuscule cafard que

Entre chaque ▶ salle, une femme mystérieuse dont le look évolue à chaque nouveau passage (de l'enfance au mariage).

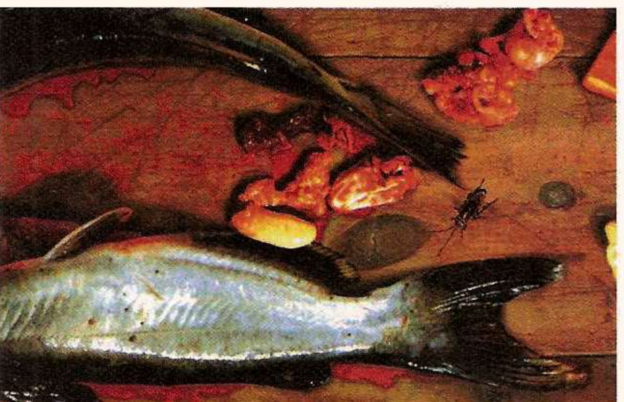




Un congénère noyé dans un ▼ tas de purée : dégueu !



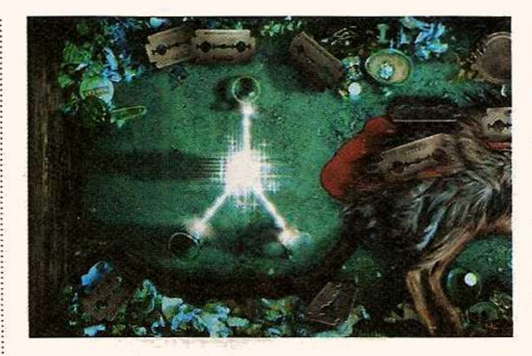
Des viscères de poissons déposées avec art. Nature morte esthétique… ou scène ▼ nauséeuse ?

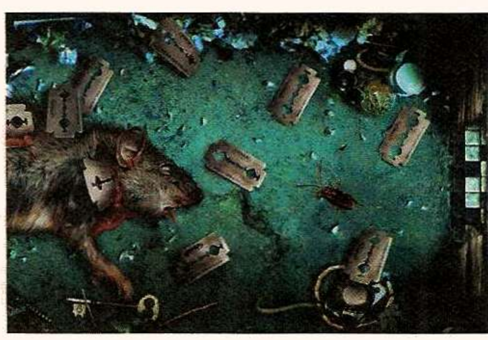


▲ En grimpant sur des sommets (ici un robinet), vous pourrez commuter sur une vue plus globale.



▲ Des effets d'ombres et de lumières dignes de Myst, euh... version « esthétique du quotidien ».





L'horreur en deux plans successifs, avec une touche de poésie quand même : trois bagues créent un faisceau magique (micro-animation).

vous êtes devenu, ils sont donc à éviter. Deuxième type : les barrières. Votre progression peut en effet être contrariée par un simple amas de poussière, une coulée de jus de tomate, une flaque d'eau, etc. La plupart du temps, ces barrières devront simplement être contournées (certaines délimitent en fait l'espace de jeu) mais elles peuvent aussi être franchies par des « ponts » comme par exemple une capsule de bouteille que vous déplacerez. Enfin, dernier type d'épreuve, les énigmes globales, dites « mystiennes » : vous devez effectuer dans l'ordre certaines actions impliquant plusieurs éléments d'une même pièce. Il est donc nécessaire, dans chaque salle, que vous visualisiez parfaitement la topographie des lieux et imaginiez des liens de causalités entre les différents objets qui s'y trouvent. Grosse originalité, cet environnement peut changer au cours du temps : le gérant, attiré par la radio (que vous venez d'allumer), pose une canette de bière sur une table ; plus tard, il oublie une cigarette allumée sur le bord d'un urinoir... autant de nouveaux objets à prendre en compte dans votre raisonnement. Très intéressant mais pas toujours évident !



◀ Pour passer au dessus du chili con carne répandu, déplacez la capsule de bouteille.

Insecte, oui, mais libre

Heureusement, vous pourrez rencontrer divers « gentils » animaux lors de vos périples : souris, limace, fourmi... qui, lorsque vous entrerez en contact avec eux, vous communiqueront des indices à travers des scènes cinématiques bizarroïdes (poèmes ésotériques sur fond d'animations hallucinées). Cela ne suffira pas toujours mais, après tout, vous êtes là pour réfléchir, rogntudjiuuu ! En plus, étant donnée l'interface minimaliste que vous utiliserez (vous vous déplacez et poussez de petits objets simplement à l'aide des quatre touches de direction du clavier), vous n'aurez que ça à faire ! En dehors, bien sûr, d'admirer le travail des concepteurs : vous faire incarner un cafard constitue déjà une idée intéressante mais vous donner le sentiment d'en être un, c'est très fort ! En effet, vous allez pouvoir courir sur le plancher, grimper aux murs, vous faufiler entre les objets, tout comme un insecte rampant ! Le principe est simple : chaque écran affiche une zone réduite de la pièce (pan de mur, bout de table, etc.). Dès que vos déplacements vous mènent en bordure d'écran, la vue commute sur la zone immédiatement voisine, avec parfois un changement de plan horizontal/vertical. Accolés les uns aux autres, tous ces écrans de jeu en 2D reconstituent en fait l'espace 3D d'une pièce dans laquelle vous vous déplacez avec la liberté d'un cafard. Pour monter sur une table, par exemple, vous partez du sol, grimpez sur le ▶



▲ Prisonnier d'un cadran ! Ici, personne ne vous entendra hurler.



◀ Un cafard se dissimule dans cette scène, saurez-vous le retrouver ?

L'avis d'Éric

★★★★

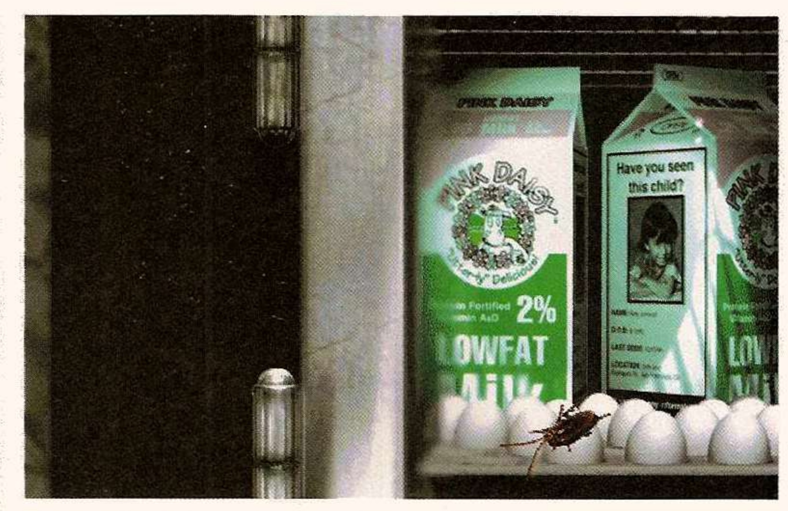
Original, « esthétique », parfaitement réalisé, ce jeu m'a réellement enthousiasmé. Dans ces conditions, pourquoi « seulement » quatre étoiles ? Tout d'abord parce que Bad Mojo impose au joueur une progression assez linéaire, d'où quelques blocages crispants. Ensuite, parce qu'il affiche parfois une légère complaisance dans le « disgusting » qu'on ne peut cautionner sans craindre que « faire choquant » devienne demain l'unique principe créateur de jeux dénués, eux, d'originalité (sans compter les risques de surenchère). Voilà.

▶ pied, arrivez sous la table, puis passez dessus : quatre vues et perspectives différentes !

Salement réaliste

Une topographie perturbante ? Non, innovante. Car malgré ces changements de plans successifs, vous saurez toujours où vous vous trouvez, et cela grâce à l'immense qualité graphique du jeu : choix de couleurs pertinent, SVGA plein écran avec un soucis du détail hallucinant, ombres et lumières, effets de transparence... chaque plan est un véritable tableau hyperréaliste. Alors, bien sûr, dans un hôtel miteux, vous vous heurterez à un certain nombre de choses pas vraiment ragoûtantes, voire franchement dégueu : rats crevés, lames de rasoirs usagées, poissons évidés, coulures suspectes, mégots, asticots grouillants, etc. Cela dit, étant donné la finesse des graphismes, on se surprend à trouver une certaine esthétique aux scènes les plus répugnantes. D'ailleurs, le côté « disgusting » de Bad Mojo n'est pas exclusivement lié aux scènes proposées mais au fait que vous pouvez vous mouvoir sur tous les éléments représentées à l'écran, l'animation de votre cafard respectant le relief des objets parcourus : aliments, rat ou poisson mort, cendrier rempli de mégots froids, visage du tenancier en train de dormir... beurk voire bleuark ! Réaliste : la vitesse de vos déplacements dépend de la nature des matériaux parcourus. Ainsi, vous avancerez péniblement sur une couverture de lit, glisserez sur le rebord émaillé d'un lavabo, vous débattrez dans une flaque de peinture... non sans générer parfois quelques bruits écœurants. Car si la musique sourde qui accompagne le jeu est irréprochable, la qualité et la variété des sons utilisés force l'admiration : vous débattre dans du sang, de l'eau ou de la Worcestershire Sauce ne produira par exemple pas la même sonorité ! Quand une idée aussi originale est exploitée avec un tel soucis du détail, une telle réalisation et, disons-le, un tel brio, on ne peut qu'applaudir des deux pattes : ce jeu cauchemardesque est un rêve ludique ! ■

Éric Ernaux



▲ Le frigidaire. Plutôt « fat boy », le gérant ne doit pourtant pas manger que du lait et des œufs.

En vous plaçant sur un symbole spécial, de gentils z'animaux vous donneront quelques indices ▼ « ésotériques ».



Le contre-avis d'Olivier

Contrairement à Éric, je cautionne tout à fait l'aspect « carrément dégueu » de Bad Mojo. C'est complètement sordide mais tellement beau et efficace que l'on s'y croit. L'idée même de diviser les pièces en petits morceaux desquels on ne peut que difficilement se faire une idée globale de la salle comme le verrait un vrai cafard est géniale. Pour ma part, je reprocherais plutôt la difficulté du jeu qui peut présenter un challenge un peu trop grand pour les débutants, voire pour quelques expérimentés.

INTÉRÊT : ★★★★



★★★★ HIT

INTÉRÊT

GRAPHISME	18
SON	17
ANIMATION	15
DURÉE DE VIE	14

✔ Scénario.
✔ Graphismes chiadés.
✔ Délicieusement malsain.

✔ Linéaire.
✔ Pas pour les enfants !

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PC 486 DX2-66, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse, Windows 3.1 mini.



▲ Dans la cuisinière à gaz : un court labyrinthe à base de tuyaux.

Chronomaster
Décorateurs d'univers

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **INTRACORP/US GOLD.**
GENRE : **AVENTURE.**
DATE DE SORTIE : **DISPONIBLE EN VO, VF EN MAI.**
PRIX : **ENV. 350 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX2-66, CD 2X.**

La divinité est-elle au bout du clavier ? Dans le monde futuriste de Chronomaster, le voyage dans le temps et la création de planètes sont entièrement maîtrisés. Le crime reste lui une constante de la nature humaine. Lancez-vous à la rescousse de ces créateurs de mondes en danger !


Le détecteur ▲ de « World Key » est formel : la clef se trouve à l'intérieur de ce fort.


◀ Ce cyclone est un moyen de transport plutôt dangereux : deux de ces autochtones ont déja trépassé.

CHRONOMASTER, le maître du temps ? Encore un ? Il est vrai que nombreux sont déjà les jeux s'étant appuyés sur le vaste thème du temps qui passe, de l'Homme qui vieillit et des rides qui apparaissent sur le visage buriné du héros, mais le sujet est tellement vaste que le filon est loin d'être épuisé. En fait, tant que l'Homme n'aura pas trouvé de palliatif au temps qui jamais ne s'arrête, il y aura des jeux de cette veine et en l'occurrence, c'est tant mieux.
Chronomaster n'est pas une marque de chronomètre suisse mais le nom d'une personne, ou plutôt d'un dilettante des temps futurs : Korda. Korda quoi ? Kordasauter ? Nan, nan : Korda tout court. Sachez que si Korda est un maître et même un plurimaître, c'est grâce aux progrès de la médecine : l'ère dans laquelle se déroule Chronomaster est en effet très porté sur les Sciences Medicales. Ainsi, avec suffisamment d'argent (ce qui évite les tirages au sort), la médecine pourra vous épargner toutes les dégénérescences physiques et mentales intimement liées au phénomène du vieillissement. Seulement attention, il ne s'agit pas ici d'un petit lifting qui coûte très cher et qui finalement ne concerne que l'esthétique : dans ce futur imaginaire le physique et le mental peuvent perdurer des siècles entiers !
« - Et qu'est-ce que tu deviens toi, ça fait des siècles que cht'ai pas vu !
- Moi, oh... j'ai pris deux trois siècles de vacances sur Urbs, c'était pas mal. » Voilà ce que pourrait donner une banale conversation dans cet univers !


Voici la console ▶ de contrôle des missiles à partir de laquelle s'effectue tous les lancements.

Un C.V. en béton

Ainsi, Korda a pu accumuler plusieurs centaines d'années d'expérience et devenir un spécialiste dans plusieurs domaines aussi variés que le « terraforming » (l'art de rendre des planètes habitables pour l'Humain) et la conception des univers de poche, le pilotage spatial, l'astronavigation et enfin la diplomatie. Il est de plus soupçonné d'avoir conçu luimême, de ses propres petits neurones, toute l'intelligence artificielle de son vaisseau : Jester, à la personnalité plutôt féminine. Avouez que sur un C.V, ça en jette plus qu'un stage d'un

Un cruel dilemme ▶ s'offre à vous : le rouge ou le bleu ? Un conseil, c'est pas celui qui dit qui l'est.



Une bombe à vos pieds, deux solutions : la fuite ou le repli stratégique. ▼ C'est au choix !



Vous n'avez pas ▲ intérêt à faire le mariole devant le grand consul d'Urbs. De lui dépend la poursuite de votre quête.



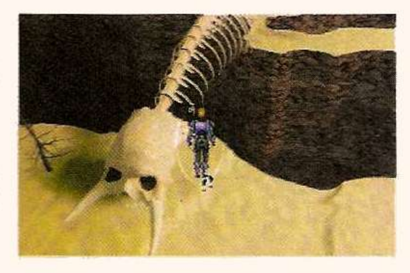


Un scanner empêche l'accès ▲ au fort pour toute personne non habilitée : vous ne passerez pas sans un grade de général...

mois, l'été au rayon poissonnerie dans une grande surface ! M'enfin... n'est pas Korda qui veut.

Il faut savoir que Chronomaster a été élaboré en collaboration avec Roger Zelazny, l'un des écrivains américains les plus imaginatifs de cette fin de XXème siècle. Outre des œuvres d'Heroic Fantasy tel que la saga des *Princes d'Ambre*, il a aussi écrit des romans de SF comme *Deus Irae* (en collaboration avec Philip K. Dick) et de nombreux autres ouvrages de Science Fantasy. En fait, le monde de Chronomaster a complètement été inspiré par certaines œuvres de Zelazny, et malgré son décès, il apparaît clairement que les développeurs ont tout fait pour respecter l'ambiance zélaznienne. Du coup, le scénario se révèle plutôt original.

Tentons là un petit résumé. En ces temps futurs, il existe désormais des univers de poche construits par des « designers » de mondes. Le concepteur de ces environnements décide entièrement de tous les paramètres à inclure dans son projet pour que le tout devienne une jolie planète, celle souhaitée par le client. Il existe, à l'instar de l'ordre des médecins, l'équivalent chez les concepteurs d'univers. Ils sont en effet les seuls à connaître l'emplacement de la

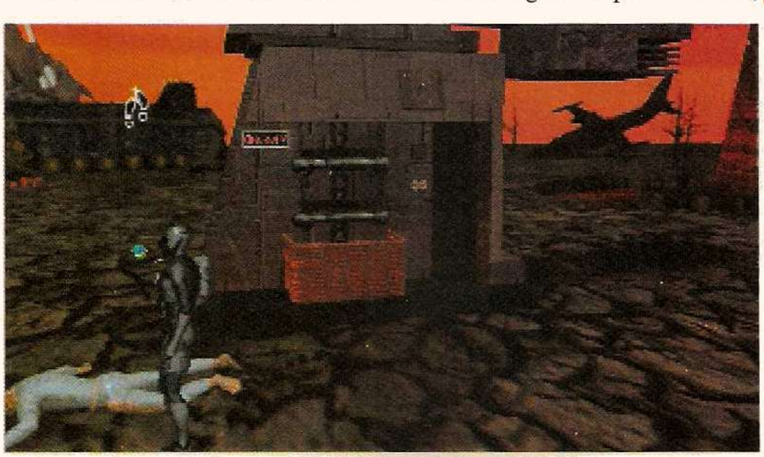


◀ Ce squelette tombe à point ! Sans lui, vous n'auriez pas pu traverser ce canyon.

« World Key », élément fondamental sur lequel repose l'espace-temps d'une planète : si la clef vient à être détournée de ses fonctions initiales, le temps s'arrête purement et simplement dans les systémes concernés. Vous l'avez deviné, c'est exactement ce qui s'est passé pour Urbs et Aurans, deux univers dits « de poche » pour lesquels le temps s'est arrêté lors d'une attaque de pirates.

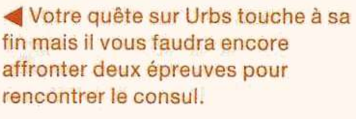
Mes chers copains...

Votre mission, consistera à d'abord découvrir les responsables puis, tant qu'à faire, à les empêcher de recommencer. Mais pourquoi donc Korda fait-il tout ça ? Il s'est lui-même posé la question lorsque la responsable du « Terran Regional representative », ▶

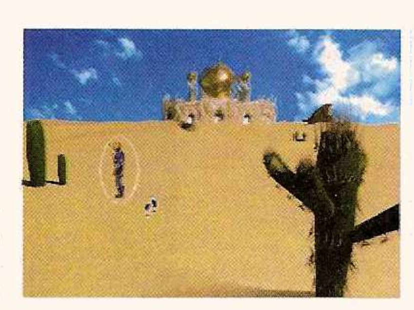


◀ Grâce à l'armure de ce défunt trooper, vous aurez peut-être une chance face au scanner...





◀ Votre quête sur Urbs touche à sa fin mais il vous faudra encore affronter deux épreuves pour rencontrer le consul.



L'indicateur de « world key » est formel : la clef se trouve dans ce palace. Le tout est d'y arriver... ▶



▲ Votre ticket d'entrée pour le fort se trouve peut-être dans cette salle...

Un aveugle ▶ aux sens bien affûtés et à la bosse du commerce bien gonflée...

▶ Patricia Granis, lui a demandé de l'aider à résoudre le problème auquel sont confrontés Urbs et Aurans. Bien que retiré « du monde des affaires », Korda sait qu'un chèque tout plein de zéros deviendra sien et surtout, soyons honnête, il meurt d'envie de savoir qui se cache derrière ces actes criminels (à moins que ce ne soit le contraire ?). C'est donc par l'intermédiaire de Jester (son vaisseau) que Korda (vous quoi !) va contacter les deux principaux « architectes » d'univers. Le premier s'appelle Charlie Bell, c'est un vieux pote de lycée et l'un des premiers à avoir construit des univers de poche. Mais la confidentialité étant de mise dans ce métier ce n'est ni par lui ni par Mizzim Rochtar, autre designer, que nous glanerons des informations capitales. Il nous faut alors nous débrouiller avec les moyens du bord. Justement, les moyens du bord, c'est pas ça qui manque. D'abord, sur le bas de l'écran principal se situe un carré noir qui est en fait le récepteur de vos transmissions : c'est par là que vous percevrez votre interlocuteur.

Chronomaster ou le jeu d'aventure soigné et bien pensé de la tête aux pieds

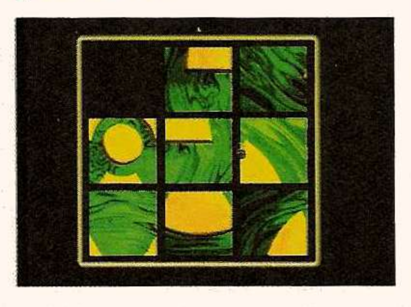
Enfin, en bas à gauche de l'écran, une ravissante petite créature, vous taquinant parfois, s'occupe de vous annoncer les messages arrivés, donne des conseils et surtout, sert de lien permanent entre vous et votre vaisseau lorsque vous êtes en déplacement. C'est tout pour l'écran principal, les autres diodes et boutons clignotants ne sont que des antivols bon marché alimentés par une pile 9V. Pointez votre curseur à droite de l'écran et vous découvrirez la console de base de données. Celle-ci comprend plusieurs modules : les archives vous fournissent des informations par ordre alphabétique sur toutes les choses de la vie que vous ignorez, le journal de bord est lui mis à jour automatiquement au fur et à mesure de votre avancement dans l'aventure, les dossiers personnels sont des petites fiches sur chacun des interlocuteurs de Korda, l'inventaire montre par planète les objets que vous y avez ramassé (ces derniers sont incompatibles d'une planète à l'autre), et enfin les caractéristiques techniques du vaisseau vous sont joliment présentées. Si vous prenez à gauche de l'écran principal, c'est la console de navigation qui vous accueille, c'est à partir d'elle que vous déciderez dans quel univers vous irez, dans quelle planète et enfin à quels



Incroyable ! ▶ Ces trois paires de Djinn proviennent de la bouteille en bas à gauche de l'écran.

▲ L'entrée de la ville de la planète Urbs : comme c'est classious !

Même après toutes ses épreuves, il vous faudra encore résoudre un puzzle de ce type si vous voulez ▼ libérer Urbs !





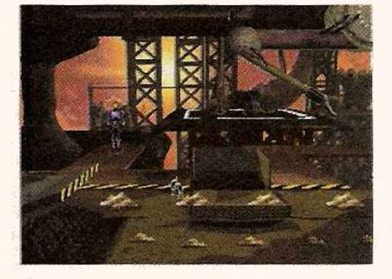
◀ Le temps semble s'être arrêté pour ce peloton d'exécution, gare cependant à votre champ de force : s'il rentre en contact avec les gardes ceux-ci seront « defreezés ».



Sur Aurans, les tapis volant sont à la fois des moyens de transport et une monnaie d'échange pour ◀ certains autochtones.



◀ Le canon qui viendra à bout de la statue si vous savez l'utiliser correctement.



▲ Une planète en terraforming…

endroits (différents choix) vous vous poserez. Une fois ces trois paramètres validés, un clic sur le bouton « navigation » et Korda se retrouve à l'endroit désiré.
L'interface est très complète tout en restant simple d'utilisation, jolie et pratique, bref, réussie. Vous pouvez choisir de voir l'inventaire et tous les icônes disponibles ou alors de réduire la taille de tout ça à une simple petite ligne descriptive. Les options sont classiques : prendre, marcher, voir, etc. Mais d'autres commandes particulières à Chronomaster viennent s'ajouter. C'est notamment le cas de l'indicateur temporel : il vous indique combien de temps votre champ de force vous permet encore d'évoluer sur ces planètes (le champ de force créant un « champ normal de temps » dans son rayon d'action visible à l'écran). Votre but sur Urbs et Aurans étant de retrouver la « World Key » afin de rétablir la notion de temps, il vous faut connaître son emplacement et pour ce faire vous devrez sur chaque planète, déposer un détecteur sonore à l'endroit exact du pôle magnétique Nord, afin que votre radar de « World Key » daigne fonctionner. Rajoutons également le PDA qui permet de connecter Korda où qu'il soit à toute sa console de base de données. Pas mal ! Ça évite les déplacements inutiles et fastidieux. Enfin, à ne surtout pas négliger, la boîte d'outils universels contenant trois merveilleux objets universels dont un changeant de fonction selon l'univers dans lequel il se trouve. Les deux premiers ont pour tâche d'ouvrir (pied de biche) et de taper (marteau), le troisième peut varier entre « la magic ▶



▲ Une vilaine bébête garde le lac, à vous de la forcer à manger l'offrande que vous lui avez faite…



◀ Ne négligez pas l'utilisation des « universal tools », la « magic wand » permet ici de donner vie à ce simple panneau indicateur.



◀ Votre PDA vous sera précieux. C'est ici le cas : connectez-le à la porte de l'ascenseur et, miracle, elle s'ouvrira.

L'avis d'Arnaud



C'est clair et sans appel, Chronomaster est un grand jeu. Pourquoi grand ? Pour plusieurs raisons. Le scénario est immense : environ cent personnages existants et moins de dix rencontrés en dix heures de jeu ! Les moyens mis à notre disposition sont très bien pensés : toutes les interfaces sont à mon sens parfaites (une armée d'ergonomes est sans doute passée par là) ; les actions s'enchaînent au curseur à un rythme effréné ; les graphismes sont très réussis, l'ambiance sonore également. Verdict : à acheter les yeux fermés.



Ces toiles ▶ d'araignée semblent bien fragiles, il vous faut pourtant les traverser. Un petit coup d'universal tools s'impose !

▶ Wand », indispensable sur Aurans, et une barre de torsion en temps normal. Attention ! Chronomaster est un jeu d'aventure dans lequel le héros est un « presque » simple mortel ! Mieux vaut le savoir, mais de toute façon, vous l'auriez vite compris tout seul. Prévoyez donc de nombreuses sauvegardes (50 sont disponibles). C'est un chiffre pour une fois correct ! De plus, ô joie et bonheur (malheur ?), le déroulement de l'histoire n'est pas linéaire et vos actions sur différents lieux d'un même univers ont des conséquences se répercutant aux quatre coins de celui-ci. Mais gare aux pièges ! Seule la sauvegarde vous sauvera parfois d'un endroit duquel vous resterez prisonnier si vous ne possédez pas l'outil adéquat pour vous en sortir.

Pour ou contre ? Le soft doit-il orienter ou non le joueur dans ses actions et par là-même lui éviter de perdre la partie, ou bien doit-il se contenter de respecter la logique du joueur ? Vaste débat qui n'a de toute façon, hélas, ni sa place ni assez de place pour s'exprimer ici. Quoiqu'il en soit, les énigmes sont nombreuses, pas le moins du monde répétitives, et nécessitent une bonne vue d'ensemble des différents lieux précédemment visités. De plus, elles sont logiques, ce qui est appréciable, et même si toutes ne relèvent pas d'une difficulté transcendantale, beaucoup demandent temps et attention pour les décors. On a vite fait, porté par les effluves musicales constituant la délicieuse ambiance sonore, de rater une flèche de direction et tout ce qui en découle : outils supplémentaires, indices, etc. Enfin, le jeu est vaste ; ce n'est pas le genre à se laisser exterminer en une soirée. Beaucoup de lieux, d'objets à assembler entre eux, de marchés à conclure, d'échanges avec les autochtones sont à prévoir.

Bref, Chronomaster réuni de bons ingrédients bien pensés : le scénario, l'interface de la planète, celle du vaisseau (on dirait l'arche du Captain Blood...), la possibilité d'être relié en permanence à toutes ses données, l'ambiance sonore en parfaite adéquation avec les décors, les voix digitalisées, et enfin une petite pointe d'humour. Qui sème le bon jeu, récolte les étoiles. ■

Arnaud Gadal

Roger Zelazny, célèbre auteur de science-fiction (disparu en 1995) a participé au scénario ▼ de Chronomaster.



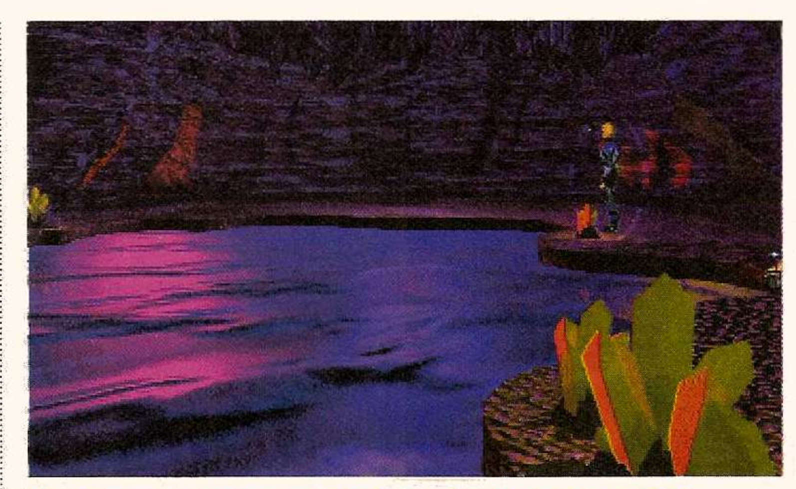


INTÉRÊT ★★★★★ OR

GRAPHISME	18
SON	18
ANIMATION	15
DURÉE DE VIE	16

✔ Très soigné.
✔ Équipement.
✔ L'univers.
✔ Un peu compliqué.
✔ Trop d'anims.

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PC 486 DX4 100, lecteur CD-Rom double vitesse.



▲ La planète Aurans ressemble parfois vraiment à un petit coin de paradis. Pourquoi petit ?



▲ La console de base de données est une véritable mine d'informations. Ne manquez pas de vous y référer si vous rencontrez un problème.



▲ L'écran de jeu principal rappelle méchamment celui de l'arche du Captain Blood. Vos interlocuteurs y sont affichés, la planète selectionnée également.

Le contre-avis de Didier

Étant un fervent lecteur de l'œuvre de Zelazny, j'ai apprécié le soin apporté à l'ambiance générale qui colle à ses romans. Le scénario est très complet et l'univers traversé possèdent une véritable profondeur que l'on découvre au fur et à mesure de l'aventure. Le jeu est magnifique et surtout, il s'agit d'une véritable aventure, difficile comme il faut et offrant des énigmes très variées et longues... Rapport qualité/prix, on peut difficilement espérer mieux. À noter aussi la présence d'une biographie sur R. Zelazny sur le CD.

INTÉRÊT : ★★★★★



Warbirds

Dogfighting sur Internet

FORMAT : **TÉLÉCHARGEMENT FTP.**
ÉDITEUR : **INTERACTIVE CREATIONS.**
ADRESSE : **http:/www.cris.com/~gunjam.**
GENRE : **SIMULATEUR DE VOL.**
DATE DE SORTIE : **DISPONIBLE. (EN ÉVOLUTION PERMANENTE).**
PRIX : **PAIEMENT À LA CONNEXION.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX33 + MODEM.**

Il y a eu un avant et un après Jésus, un avant et un après Génération 4, il y aura un avant et un après Warbirds. Vous en voulez la preuve ? Olivier a cessé de jouer à Duke Nukem 3D plus de dix minutes de suite pour essayer ce simulateur de vol étonnant…

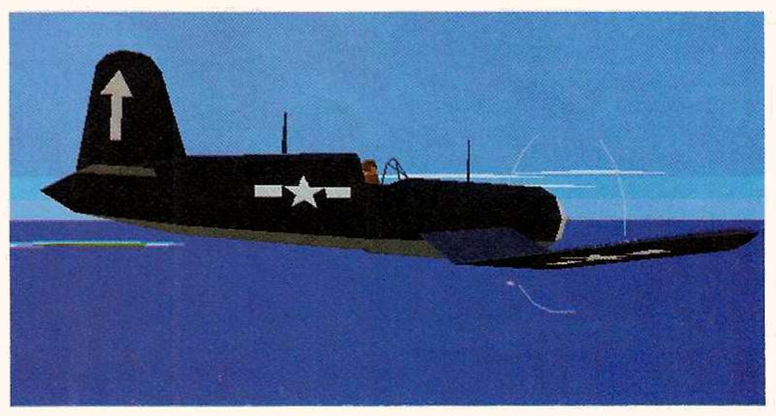
LE PLUS SOUVENT, que ce soit en arcade ou en simulation, on a comme partenaire de jeu son propre PC. Et pourtant quoi de plus éclatant que de se frotter à un autre humain, dont l'ordinateur n'est pas prêt d'égaler l'intelligence et surtout… le vice. Les possesseurs de modems ont déjà goûté aux joies du jeu à deux et seuls les rares veinards pouvant jouer en réseau local ont pu dépasser ce nombre. Warbirds, c'est la première pierre d'une nouvelle génération de jeux qui va bouleverser l'univers ludique. Dédié au combat canon (encore appelé dogfight) qui fit la gloire des pilotes d'avions de chasse du Baron Rouge à Top Gun, Warbirds explose cette limite en utilisant les capacités du réseau auquel plus aucun joueur ne pourra désormais échapper, j'ai nommé Internet. Imaginez un simulateur de vol dans lequel vos adversaires ne se résument plus à votre ami si possible pas trop éloigné pour ne pas exploser la note de téléphone ou à votre PC mais à une centaine de fous furieux, tous as du manche à balai. C'est bien ce qu'offre Warbirds pour la première fois dans le monde de la simulation.

Le serveur WEB d'ICI sur lequel vous pourrez télécharger ▼ Warbirds.

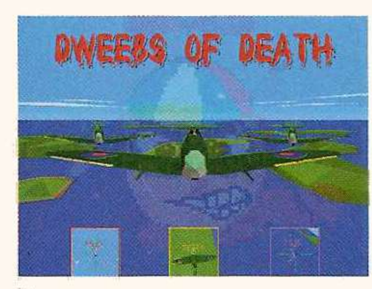




▲ Une tentative désespérée d'un Spit pour échapper à son destin.



▲ Une bien jolie vue de mon Corsair. Mais où c'est encore fourré Papy ?



▲ Le drapeau de l'une des nombreuses escadrilles déjà constituées dans Warbirds.



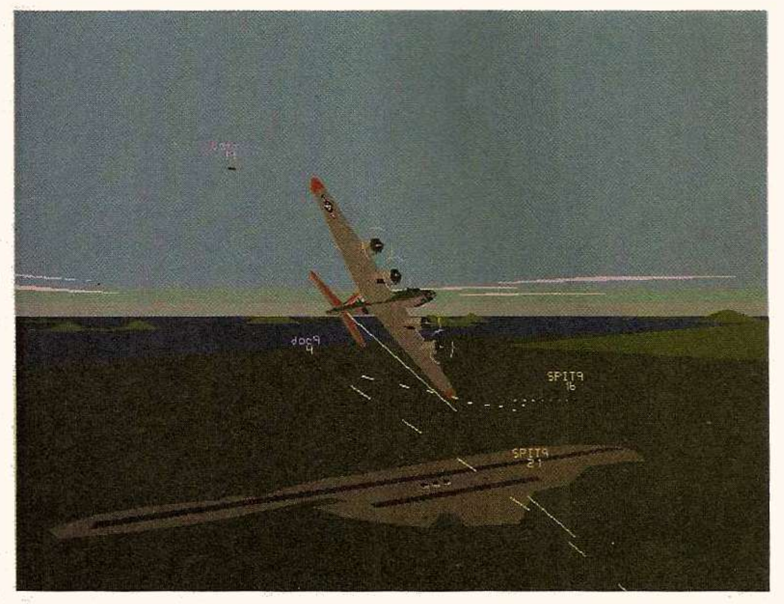
Les cockpits sont ▲ superbes pour tous les avions. En plus, tous les instruments fonctionnent, quelque soit le mode de vue.

Jouer avec tant de partenaires et d'adversaires humains est tout simplement extraordinaire et donne une nouvelle dimension au jeu vidéo.

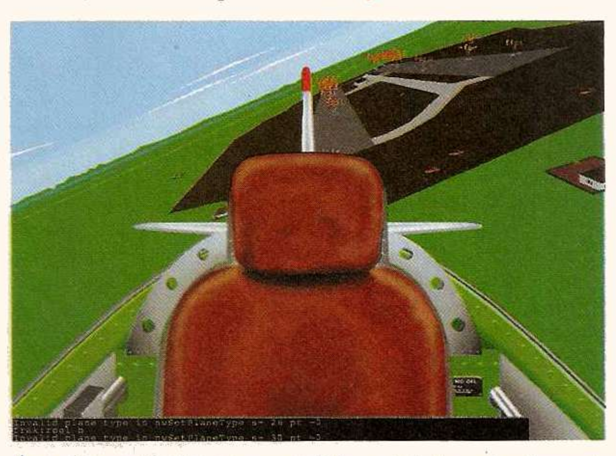
200 furieux sur le Net

Les participants de Warbirds, tous interconnectés par l'intermédiaire d'Internet se divisent en quatre équipes principales distinguées par leurs couleurs et partageant un territoire fictif. Libre à vous de choisir votre équipe à chaque connexion. Vous devez aussi choisir un aéroport de base, que vous choisirez proche de l'action si possible, et enfin un avion. Nombreux, ces derniers offrent chacun un pilotage très spécifique qui ravira les amateurs de réalisme historique. Vous pourrez aussi intégrer, voir créer si votre réputation prend quelque ampleur, une escadrille et participer à des missions organisées par les joueurs. Ceux-ci, encore des pionniers, se révèlent la plupart du temps de vrais accros aussi doués pour le combat que pour leurs connaissances historiques. Bien évidemment pour la plupart d'origine américaine, ils tenteront même de vous distraire en plein combat par des commentaires tout droit issus des meilleurs épisodes des Têtes Brûlées.

Première opération, le décollage donne tout de suite la mesure du jeu : c'est une vraie simulation avec un réalisme poussé. Ainsi, pas question de décoller si vous mettez les roues dans l'herbe et j'en connais d'ailleurs dont le B17 en a fait l'amère expérience. Court mais bon fut le seul commentaire de notre brillant bombardier regardant d'un œil humide les quatre moteurs rugissants de sa forteresse, moudre l'herbe... Une fois le maniement de l'appareil assimilé, reste à trouver les zones de combats en cours grâce au système de dialogue à la Doom incorporé au jeu. Il y a toujours un pilote sympa pour renseigner les débutants ou les nouveaux arrivés. Les pilotes lorsqu'ils sont moins d'une vingtaine sur le serveur ont tendance à se rassembler au-dessus d'un aéroport pour mieux se shooter. Le chiffre qui flotte au-dessus des autres avions est très important puisqu'il indique leur distance par rapport à vous mais aussi l'équipe de leur pilote grâce à leur couleur. Tirer sur un de vos partenaires vous attirerait une fort méchante réputation. Et un contre 25 dans Warbirds, croyez-moi, ça ne tient pas plus de 30 secondes. Déjà en conditions normales (enfin si l'on peut dire), les combats sont dantesques. Les réac- ▶



▲ Le pilotage du B17 est réservé aux virtuoses. Ses trois mitrailleuses font des ravages chez les chasseurs mais sa maniabilité est digne d'une enclume.

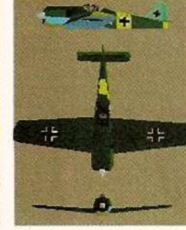


▲ Après un décollage sans problème, je jette un bref regard sur les rampants restés au sol.

Voici une brochette représentative des principaux chasseurs pilotables à l'heure actuelle dans Warbirds. Mais beaucoup d'autres restent à venir !



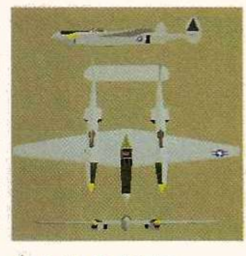
▲ BF-109G.



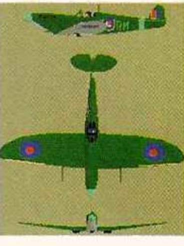
▲ FW-190.



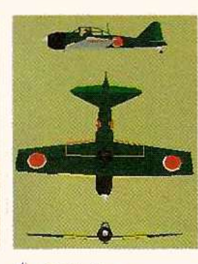
▲ F-4U Corsair.



▲ P-38 Lightning.



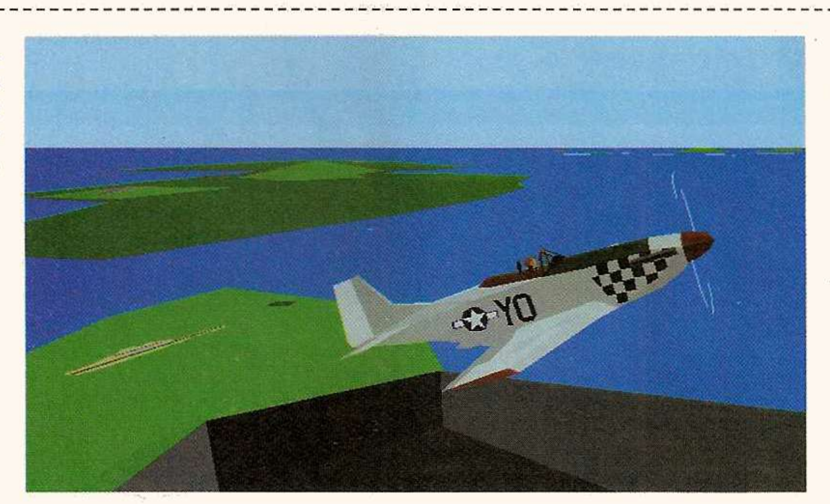
▲ Spitfire Mk9.



▲ A6M Zero.



▲ P-51 Mustang.



Au-dessus du ▶ volcan, je grimpe à 8 000 pieds pour guêter l'ennemi.

▶ tions imprévisibles et intelligentes des autres joueurs changent tellement des conditions de jeu habituelles sur micro que l'on rentre vite dans un état d'excitation intense, maniant frénétiquement le bouton de vue externe pour voir si un Spit ou un Zero n'est pas dans ses 6 heures pour rogner son aileron.

Un jeu Windows 95 fluide !

Comme il eut été vraiment dommage que l'action soit gâchée par une technique faiblarde, Interactive Creations Inc., la jeune société américaine à l'origine de Warbirds a mis le paquet. Warbirds est ainsi l'un des tous premiers jeux à utiliser les routines Direct 3D développées par Microsoft pour faire de Windows 95 une plateforme de jeu digne de ce nom. Ces routines permettent aux applications qui les utilisent de faire appel directement aux ressources matérielles, tel que la carte vidéo, plutôt que de passer par Windows. Le résultat est des plus efficace puisqu'en 640x480 (la résolution de base de Warbirds), un 486 DX II-66 muni de 8 Mo de mémoire retrouvera une seconde jeunesse. Les possesseurs de Pentium pourront même monter la résolution en 1024x768 avec une fluidité toujours aussi surprenante. Une version Dos est aussi disponible mais on ne peut que conseiller la version Windows 95 qui bénéficiera des facilités de connexion au Net propre au nouvel environnement de Microsoft. On y appréciera aussi le calibrage automatique des joysticks. Warbirds s'accommode d'ailleurs fort bien des options palonnier, puissance des gaz et autres boutons de vues externes des joy de dernière génération qui ne seront pas de trop tant le pilotage réclame doigté et précision.

Si le graphisme au sol est plutôt banal, il n'en est pas de même pour les avions bien détaillés et aux cockpits superbes. L'action de Warbirds étant centrée vers le ciel, cela semble de toute façon assez logique.

Message du Quartier Général

Gen4 va tenter de créer une escadrille sur Warbirds. Fred, notre vaillant chef d'escadrille va organiser tout cela très rapidement et nous essayerons de voler deux ou trois fois par semaine à heure fixe pour que vous puissiez vous joindre à nous et participer à des raids d'envergure. Dans un premier temps nous tenterons de semer la terreur dans les cieux de Warbirds sous le fanion de Gen4 puis, dans un second, de ridiculiser l'escadrille que notre confrère et ami Laurent Guerder de *PC Fun* (le magazine cool et couillu comme ils disent) tente de mettre sur pied. Une page Web pour les deux escadrilles devrait bientôt apparaître sur Internet. Nous vous donnerons toutes les informations sur l'évolution de ce projet dans les prochaines news de Gen4.



▲ Après une petite glissade sur l'aile, je rejoints ma formation de Corsairs.

Ici et maintenant

Robert Salinas est l'un des trois cofondateurs d'ICI. En fait, c'est lui qui a convaincu ses deux compères de se lancer dans l'aventure Warbirds. Plus connu sous le nom de Gunjam (+GJ + dans Warbirds), il vole pour les Gold la plupart du temps dans un Focke Wulf Fw190-A4.

Gen4 : Quand vous est venue l'idée de Warbirds ?
Robert Salinas : L'idée est née en octobre 93 mais nous étions encore loin du but. J'ai rencontré Dave Addink à une convention sur les simulateurs de vol et vu le travail qu'il avait fait presque gratuitement pour une autre compagnie, je me suis dit que ce type ne devait plus donner son travail, qu'il devait créer sa propre société. Cela a pris du temps avant de commencer à vraiment travailler. En décembre 94, nous sommes tombés d'accord et en janvier 95, on a monté la société. Cela fait trois mois que les choses vont vraiment très vite pour nous, nous avons amassé beaucoup de travail pour en arriver là. Mais il y en aura encore plus pour obtenir ce que nous voulons.

Et quel est votre objectif ?
R. S. : Devenir le numéro un mondial des jeux OnLine avant la fin de l'année.

Êtes-vous tous des passionnés de combat aérien ?
R. S. : Oui ! C'est une caractéristique essentielle de notre équipe.

Quel est le futur de Warbirds ?
R. S. : Hmmm... Nous allons avoir bientôt des porte-avions insérés dans des missions dès la prochaine version. Nous travaillons aussi sur une version Powermac de Warbirds. Plus tard, nous incorporerons des terrains et des avions de la Première Guerre mondiale et de la Guerre de Corée.

Avez-vous d'autres jeux en tête ?
R. S. : Notre prochain projet sera un simulateur de vaisseaux spatiaux toujours sur Internet.

Pensez-vous que des jeux comme Warbirds vont changer le marché des jeux vidéo ?
R. S. : Oui ! Toutes les grosses sociétés de jeux essaient de faire comme nous en ce moment. Je pense que beaucoup d'autres entreprises comme la nôtre vont émerger dans les six à douze mois qui viennent.



▲ Les trois fondateurs d'ICI posant fièrement comme à l'époque héroïque. Robert Salinas est à droite.

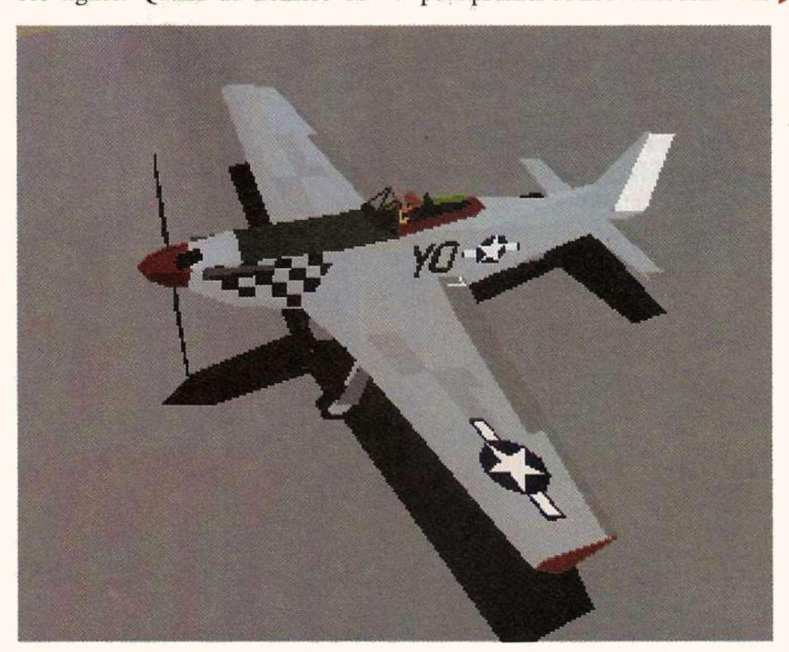
Deux dollars de l'heure, ça ne fait pas un peu cher, surtout pour les jeunes joueurs?
R. S. : C'est un bon prix. Dans le milieu des années 70, je jouais aux jeux d'arcade pour 25 cents la partie. Aujourd'hui, ces jeux sont à un dollar et les parties durent entre cinq et 10 minutes. Nous sommes à deux dollars de l'heure. Ce n'est pas cher et ça permet aux parents de laisser jouer leurs enfants à la maison plutôt que de traîner dans la première salle d'arcade venue.

Quels sont vos jeux préférés ?
R. S. : Warbirds..., Civnet, Doom, Hexen, Mortal Kombat, Nascar.

Quel est le nombre de joueurs maximum sur le serveur ?
R. S. : Vous pouvez voir 32 joueurs au maximum dans votre zone de visualisation mais vous pouvez être en contact avec plus de 200 joueurs sur toute la zone de jeu. ■

Le son n'est pas en reste avec des bruitages différents et réalistes pour chaque appareil.
Bien sûr me direz-vous, le nombre d'abonnés au Net est encore un peu faiblard, surtout en France d'ailleurs. Ça coûte cher en téléphone et jusqu'à présent on n'y joue pas beaucoup. Mais de temps en temps, sort un jeu qui crée un marché au lieu de le suivre. Ce fut le cas de Tétris puis de Wing Commander (combien ont acheté un 386 pour y jouer) et plus récemment de Doom (les ventes de cartes réseau local ont doublé aux États-Unis après sa sortie). Warbirds et ses petits frères qui ne manqueront pas de suivre vont faire exploser les abonnements Internet de la faune microludique. Quand vous aurez vécu votre première chasse de nuit avec plus de 25 avions vrombrissant autour de vous et crachant sous vos ailes des balles traçantes qui font des feux d'artifice du 14 juillet des petits pétards, vous comprendrez. Mon joystick ne s'en pas encore remis et Frédéric, le spécialiste maison des simulateurs de vol, rayonne encore de sa première victoire, la seule de toute la rédaction à l'heure ou s'écrivent ces lignes. Quand au nombre de crashs, non, on ne vous le dira pas. Seul petit regret, quelques pertes de connexion viennent briser le rythme du jeu (mais rarement) et mieux vaut se connecter aux heures américaines pour trouver du monde, donc très tard en France.
Profitant pleinement de sa filiation réseau, Warbirds évolue constamment. Il faut donc surveiller le serveur d'ICI pour profiter de nouvelles fonctions ▶

Si vous voulez jouer à Warbirds, il faut vous connecter à cette adresse : Http ://www.cris.com/~gunjam. À partir de cette page, pour peu que la langue de Shakespeare n'ait pas de secrets pour vous, vous pourrez prendre connaissance de tout ce qui est nécessaire pour jouer, y compris charger le jeu.



◀ Me voici fin prêt à quitter le tarmac pour me plonger dans la bataille. Bon sang, où est ce foutu contact !



L'équipe verte est submergée par les rouges. Les traçantes fusent.



mais aussi des scénarios que créent les auteurs du jeu. Car l'univers fictif de Warbirds peut se voir remplacé par des théâtres d'opérations réels issus de reconstitutions historiques des grandes batailles de la Seconde Guerre mondiale. ICI a mis son jeu sur un serveur FTP d'ou vous pourrez le charger gratuitement ainsi que tous ses add-ons. Pas de bonté d'âme cependant, dans Warbirds, ce sont les connexions qui sont payantes. Vous devrez ainsi vous abonner directement par Internet avec votre Carte Bleue pour un montant de 10 dollars par mois qui vous donnera droit à cinq heures de connexion. Chaque heure supplémentaire sera facturée deux dollars. Cela peut donc créer une facture finale assez élevée si l'on y rajoute l'abonnement à un provider Internet et le coût du téléphone vers ce même provider. Il faut espérer qu'ICI baisse ses prix, le succès aidant. Et ici, on a du mal à croire que Warbirds ne le rencontre pas ! Maintenant, on rêve à une course de Formule 1 sur le Net, à un combat de tank, de sous-marins, bref c'est toute la simulation sur PC qui risque de changer de forme dans les mois à venir. ■

Christian Marbaix

L'avis de Christian



La simulation entre dans une nouvelle ère, comment faisait-on avant Warbirds déjà ? Alors, laissez tomber vos projets d'achats de scooter, voiture et autres vacances à la mer. Procurez-vous un modem, abonnez-vous à un provider Internet et préparez-vous à de longues nuits blanches. Warbirds, c'est le pied absolu, et la meilleure façon de vérifier si vous êtes vraiment un as ! Il y aura toujours une vingtaine de pilotes pour vous prouver le contraire... Et si vous croisez GST2, roulez des ailes, il vous épargnera peut-être.



INTÉRÊT — OR

GRAPHISME	14
SON	15
ANIMATION	18
DURÉE DE VIE	-

✔ Jouer à 100.
✔ Durée de vie illimitée.
✔ Capacité d'évolution.

✘ Prix des connexions.
✘ Les pertes de connexion.

CONFIG. RECOMMANDÉE : PENTIUM 75, 8 Mo de Ram, Windows 95, modem 28.8

Le contre-avis de Fred

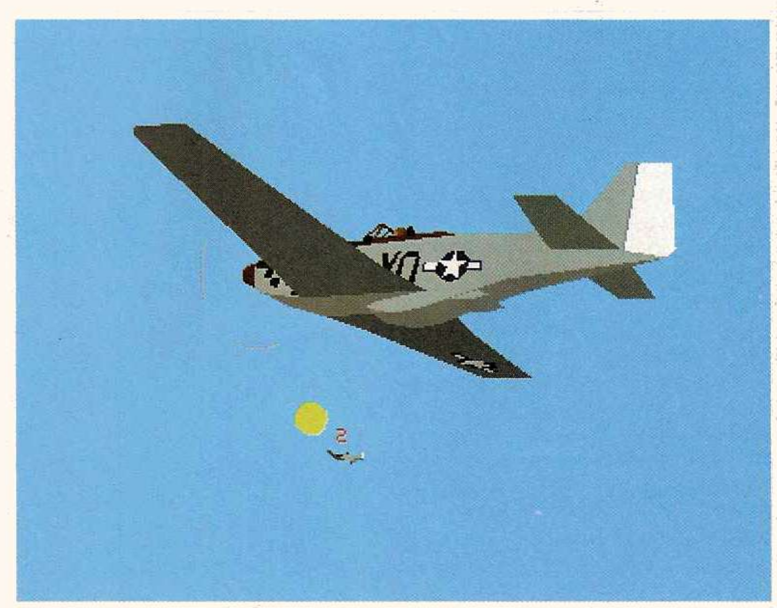
Au niveau des graphismes, Warbirds ne tient pas vraiment la route par rapport à ce que l'on peut faire actuellement. Mais le principal attrait du jeu ne réside pas là. Descendre un avion géré par l'ordinateur est une chose, mais vaincre un adversaire humain en combat aérien procure des sensations autrement intenses ! Reste le prix de la connexion, beaucoup plus prohibitif en France que chez nos amis outre-Atlantique. Alors un bon conseil avant de vous connecter : entraînez-vous d'abord sérieusement en mode solo (gratuit !).

INTÉRÊT : ★★★★

Le contre-avis d'Olivier

Pour l'ambiance et le réalisme, Warbirds se pose en champion. Se frotter à une trentaine de pilotes tous plus vicieux les uns que les autres est une expérience passionnante. Avec un jeu classique tournant autour de 350 F, vous pourrez jouer 60 heures avant d'arriver à cette somme, durée de vie que peu de soft possèdent aujourd'hui. Malheureusement le novice passera plus de temps à atteindre le combat et à s'écraser tout seul qu'à livrer un combat épique. Malgré tout, les amateurs se doivent de l'essayer.

INTÉRÊT : ★★★★



▲ Bandit à deux heures ! Le fourbe essaie de ce placer dans le soleil pour passer inaperçu.

Top Gun
Cruse missile

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **MICROPROSE.**
GENRE : **SIMULATEUR DE VOL.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 400 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX2-66, 8 MO, CD 2X VIDEO VESA OU PCI.**

Pour la première fois dans l'histoire des jeux vidéo, voici le premier simulateur de vol tiré d'un film. C'est également la première fois que vous allez piquer la place de Tom Cruise et incarner Maverick ! Et ça chauffe ? Oh oui !



Les Mig-27 ▲ sont des adversaires redoutables, mais fort jolis. Leur camouflage est tout à fait adapté au ciel bleu !



Seul le cockpit ▶ virtuel permet de tourner la tête... Mais qu'est-ce qu'il est laid ! Je préfère encore regarder droit devant.

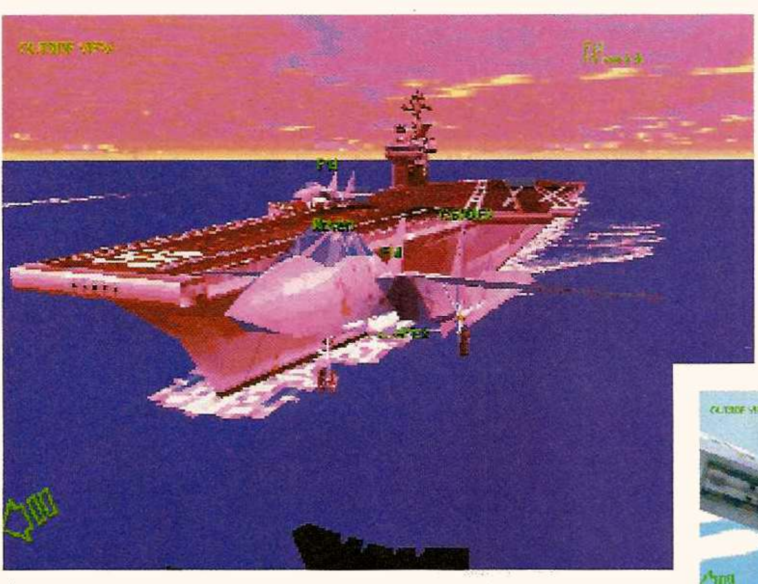


◀ L'appontage est décidément la manœuvre la plus délicate ; ici, en SVGA.

AH, TOP GUN ! On a tous admiré les superbes prises de vues aériennes de ce film, en rêvant secrètement d'être à la place de Tom Cruise... Surtout lorsqu'il s'accordait quelques instants de repos dans les bras de la séduisante Kelly Mac Gillis. Mais trêve de rêveries, on n'est pas là pour faire le beau (c'est juste bon dans les films), mais pour servir brillamment dans la plus prestigieuse école de combat aérien. D'ailleurs, Kelly Mac Gillis ne fait pas partie de la distribution, donc pas de regrets !
Vous incarnez Maverick, jeune pilote aux dents longues et vous êtes bien décidé à tirer le meilleur (non pas de Kelly Mac Gillis) mais de votre fidèle F-14 Tomcat, seul appareil disponible dans le jeu.
Rassurons immédiatement les mordus de la simulation aérienne : même si Top Gun est inspiré du film homonyme, il ne s'agit en aucun cas d'un jeu d'arcade destiné au grand public mais d'une véritable immersion virtuelle dans le monde merveilleux du pilotage. Avant de pouvoir abattre votre premier « bandit », un apprentissage minimum sera nécessaire : pas moins d'une trentaine de commandes et d'instruments de bord devront donc être mémorisés avant de maîtriser le F-14.

Faites comme chez vous

Même si la simulation est pointue, tout a été mis en œuvre pour accueillir et former le joueur de la manière la plus conviviale possible. Oubliez la froideur de Su-27 ou la simplicité de Fleet Defender : séquences vidéos, voix digitalisées, acteurs professionnels, Top Gun bénéficie des dernières avancées techniques en matière de multimédia. Il n'y a donc aucune appréhension à avoir, on peut se mettre dans le bain en toute confiance et partir à l'aventure.
Une fois le jeu installé, les différents (et nombreux) paramètres réglés et la séquence vidéo d'introduction admirée, on se retrouve face à un menu clair : soit vous êtes très impatient de jouer et vous vous lancez dans l'une des vingt missions instantanées, soit vous attaquez le plat de résistance directement : le jeu proprement dit, qui comprend une

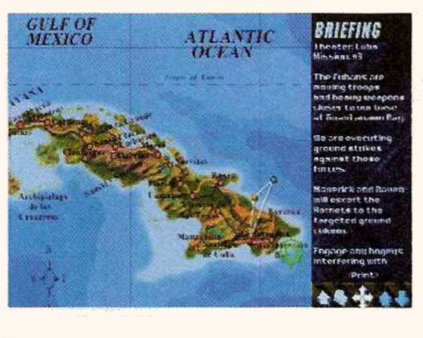


▲ Décollage au crépuscule. C'est très romantique mais c'est pas aux Mig-29 que vous allez faire bisou-bisou.

Les effets de ▲ voilure sont très bien restitués, tout comme l'inertie des avions. Quel réalisme !

◀ Voici l'équipement standard des missions d'interception.

Ça sent un peu le cramé... J'ai p't'être oublié quelque chose sur le feu ? ▶

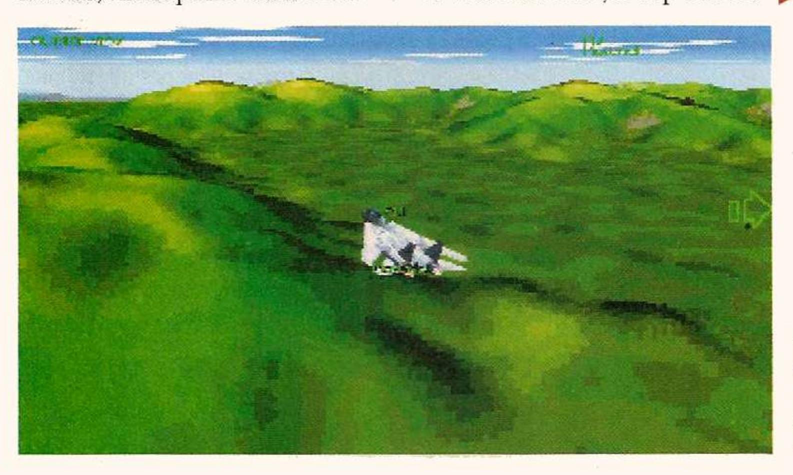


◀ Après le briefing en vidéo, cet écran vous rappelle les objectifs de la mission. La carte ne sert pas à grand-chose.

formation au combat (10 missions) et une trentaine de vols ayant pour cadre une crise internationale.
Les missions instantanées ont l'avantage de ne pas s'embarrasser de fioritures : un briefing rapide, une carte, un objectif, et zou, au combat. Vous pourrez notamment vous exercer à l'appontage, vous mesurer à des vagues continues de chasseurs ennemis ou effectuer des missions d'interception. Idéal pour vous faire une petite idée du simulateur ou simplement pour vous entraîner. Mais comme on y vole toujours seul, il n'est pas bon de s'y éterniser.

À la dure

Une fois que vous vous serez fait descendre trois ou quatre fois, peut-être vous déciderez-vous à vous perfectionner dans le pilotage du F-14. Une séquence vidéo vous présentera les protagonistes du jeu : l'instructeur chauve au cigare (James Tolkan, déjà présent dans le film), Merlin, votre coéquipier, Stinger, votre rival et Raven, une charmante chevronnée du manche à balais (n'allez pas la vexer, elle serait capable de jouer les filles de l'air). Les dix premières missions sont consacrées à l'entraînement. Vous vous mesurez à votre instructeur et à vos petits camarades, en équipes de deux ou trois chasseurs, vous apprenez à évoluer de nuit, dans un canyon, à réagir aux imprévus et à obéir aux ordres. Après chaque mission, une séquence vidéo et surtout un débriefing complet fait état du vol (missiles tirés, avions abattus, etc.). Il faudra être efficace : si vous vous faites abattre trop souvent, vous serez purement et simplement remercié : adieu Top Gun. Si au contraire vous descendez au moins un adversaire par mission, des points vous seront attribués et vous permettront peut-être de décrocher, à l'issue de votre formation, le Top Gun Tro- ▶



◀ Ces collines sont réussies... Mais dès qu'on s'en approche, quelle pixelisation !

D'accord les ▶ textures de l'avion sont chouettes, mais regardez-moi ce sol : beurk !



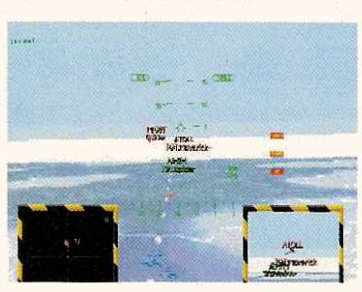


▲ Le cockpit est bien rendu mais entre le radar et les légendes, n'hésitez pas à passer en plein écran...

Dès qu'un pilote (ennemi ou allié) vous parle, on l'aperçoit dans une fenêtre. Merci Wing ▼ Commander !

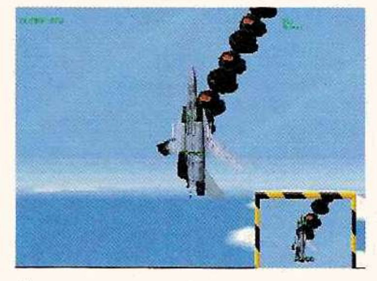






▲ ... Voilà, on y voit plus clair : un missile Atoll m'a accroché, vite, vite, les leurres !

◀ Et Bing ! Dans le mille ! Les explosions sont très bien réalisées.



▲ Bizarre ça, je n'arrive plus à voler avec une aile et un réacteur en moins...

phy : quelle frime ! Attention notamment à Stinger qui aura vite fait de le rafler à votre place.

Les pies bavardes

L'ambiance fait souvent défaut aux simulateurs de vol. Dans Top Gun, cette lacune est comblée. Les séquences vidéos, les différents personnages (et leur psychologie) ainsi que la progression dans le scénario donnent au jeu une épaisseur très cinématographique. L'atmosphère de compétition et de camaraderie qui régnait dans le film est donc très bien rendue et on n'a jamais l'impression d'enchaîner les missions en loup solitaire...

Le soin apporté aux voix digitalisées n'est pas étranger à cela ; pendant chaque vol, tout le monde parle, on se croirait au café du commerce : les équipiers plaisantent ou se charrient, votre coéquipier vous informe en permanence sur les appareils et missiles ennemis en vue, votre instructeur vous félicite pour vos états de service, les adversaires vous provoquent, on chante en chœur au retour des missions, bref, on ne regrette qu'une chose, c'est de ne pas pouvoir participer à la fête et lancer des messages ! Ceci dit, entre le radar à surveiller, le viseur HUD, l'état de l'appareil et les combats, on ne trouverait certainement pas une minute pour discuter ! L'ambiance est donc très sympa et renforce indubitablement l'intérêt du jeu.

Un petit écran (en bas à droite) retransmet tous les événements ▼ importants.

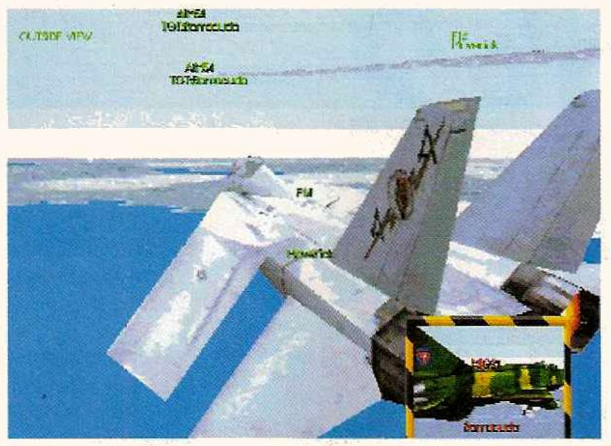


Mettez les gaz

Top Gun s'adresse donc aux habitués de la simulation, c'est entendu, mais quid de la jouabilité et du graphisme ? Tout d'abord, le jeu supporte deux modes graphiques : en VGA, tout est très pixellisé (et fluide sur un petit Pentium), bref, c'est du VGA lambda et pas folichon. En SVGA, seuls les objets bénéficient de ce mode : les paysages sont assez salement mappés et très peu détaillés. Les appareils quant à eux sont superbes, les textures et ombrages sont réussis, ce qui permet de passer de longs moments en vue extérieure, à les admirer. Prévoyez tout de même un P 90 pour profiter d'un niveau de détail acceptable (mais pas maximum), on est là pour jouer d'accord, mais le plaisir des yeux compte aussi.

Le rendu des paysages est sans doute le gros défaut de Top Gun : vous vous souvenez de Comanche ? Et bien c'est à peu près la même chose, parfois en moins bien. Quant au clipping, il est tout simplement déplorable : on passe d'une prairie vallonnée à un canyon sans même le voir arriver ! Graphiquement, EF 2000 vole donc beaucoup plus haut. Ceci dit, le F-14 Tomcat étant un ap-

Quant un ▶ missile est lâché, sont type et sa cible sont aussitôt légendés dessous.



Bonjour petit A6, qu'est-ce que tu dirais d'un Sidewinder entre les deux ▼ ailes ?

L'avis de Luc-Santiago



L'ambiance du jeu est du tonnerre ! Top Gun a misé sur la convivialité au détriment d'un graphisme au sol raté, qui lui fait perdre une étoile (les appareils sont, eux, réussis). Bien que les instruments et commandes soient nombreux et que le réalisme soit bien respecté, la jouabilité est au rendez-vous et l'apprentissage se fait rapidement, grâce à une difficulté bien dosée. Avec ses séquences vidéos, ses voix digitalisées, son scénario et ses nombreux personnages, Top Gun s'affiche comme le Wing Commander des simulateurs !

◀ Cette escadrille de F-18 va bombarder une colonne de chars. Protégez-les efficacement !





◀ Comme dans le film, vous croiserez un Mig-21 non identifié durant votre formation.

pareil destiné aux missions d'interception et de protection de porte-avions, il est rare de voler à très basse altitude et donc d'être confronté à un sol très mal rendu. De plus, les combats sont suffisamment prenants pour ne pas vous laisser le temps de flâner. C'est donc dans le ciel, les nuages et au-dessus de la mer que l'on vole le plus souvent, et ils sont quant à eux, parfaits.
D'ailleurs, le réalisme est très présent, au point que vous serez sans doute obligé de désactiver l'option « voile noir » : encaisser des G, d'accord, mais devenir aveugle toutes les dix secondes conduit systématiquement aux défaites, à moins d'être un as du pilotage et de savoir très bien manœuvrer : terminé les « Immelmanns » en boucle ! Surtout lors des vols de nuit : on évolue dans un noir presque total et vous ne pourrez faire confiance qu'à vos instruments, angoisse garantie !

En équipe

Dans Top Gun, il est rare de mener des missions d'interception en solitaire, et même si vous décollez parfois seul, des renforts finissent toujours par arriver. L'individualisme n'a pas sa place ici. Au cours de vos virées, ouvrez bien vos esgourdes : vos équipiers vous proposeront souvent des tactiques pour abattre vos adversaires. D'accord, c'est en anglais (et aucun doublage en français n'est prévu), mais c'est une excellente occasion de vous perfectionner dans cette langue !
Vous pourrez ainsi comprendre l'enjeu du scénario : comme d'habitude, le danger vient de l'Est. Une nouvelle crise a lieu à Cuba et vous interviendrez ! Des flashs d'informations vous informent régulièrement sur la situation, tandis que l'instructeur vous envoie en mission avec une précipitation grandissante.
Ajoutez à cela une option multijoueur autorisant des combats en équipe et une difficulté parfaitement dosée et vous aurez un simulateur de vol plus qu'honorable. ■

Luc-Santiago Rodriguez

Le contre-avis d'Olivier

Sauf erreur, c'est la première fois que je vois un simulateur de vol entrecoupé de scènes vidéo comme Wing Co. Il est clair que cela apporte un plus au jeu et vous plonge dans l'action. Question réalisme, sans être Flight Simulator on atteint un bon niveau (quoique je n'ai pas piloté beaucoup de F-14 récemment). Par contre le survol des paysages est vraiment loin d'être terrible avec du clipping et des graphismes médiocres, mais comme Luc-Santiago le fait remarquer le F-14 est un chasseur embarqué...

INTÉRÊT : ★★★



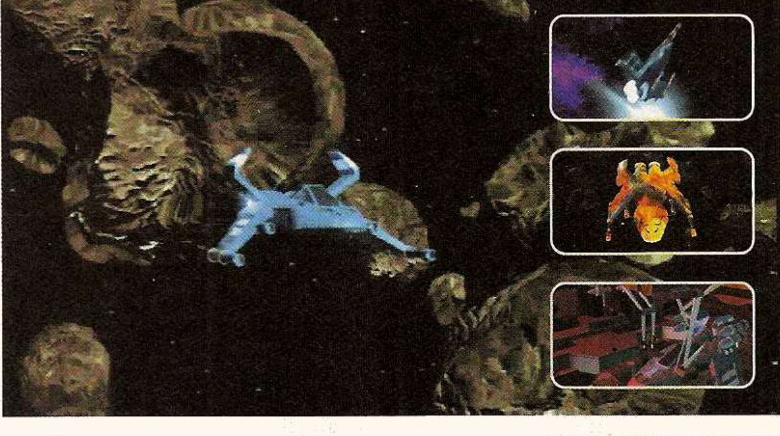
GRAPHISME	14
SON	16
ANIMATION	15
DURÉE DE VIE	15

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PENTIUM 100, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse. Carte graphique rapide

✔ L'inertie des avions.
✔ Les voix digitalisées.
✔ Le manuel clair.
✔ Un cockpit virtuel nul.
✔ Les textures au sol.
✔ Tout en anglais.

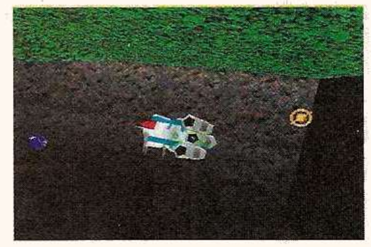
Descent 2
Sans toi ni loi

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **INTERPLAY/CIC VIDEO.**
GENRE : **SHOOT'EM UP EN 3D.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 350 F.**
CONFIG. MINI. : **486 SX25, 8 MO, CD 2X, VGA.**



Après le gros succès du premier volet, Interplay récidive avec un nouvel épisode plus abouti, mieux pensé et plus ergonomique. Descent 2 n'est pas révolutionnaire, mais il constitue un shoot de très grande qualité, offrant toutes les options à la mode.

IL EST TOUJOURS délicat de porter l'extension « 2 » pour un jeu vidéo ! En effet, généralement, cela signifie que le premier épisode a pas mal marché, voire qu'il est devenu un hit incontournable. Du coup, les développeurs collent plus ou moins à l'original pour à la fois satisfaire leurs adeptes et surtout en trouver de nouveaux. Les joueurs attendent aussi de pied ferme la nouvelle mouture, craignant le plus souvent une simple opération commerciale de la part de l'éditeur ! Avec Descent 2, Interplay semble avoir réussi son pari, avec tous les ingrédients intéressants du premier volet, plus de nombreuses nouvelles surprises qui justifieront sans aucun doute l'achat du produit. Au niveau de la réalisation tout d'abord, un gros effort a été fait pour fournir à tous les joueurs, un produit adapté à leur machine, quelle que soit sa puissance. Ainsi sur un 486, vous devrez vous contenter du mode VGA en 256 couleurs, avec 320 points par 200, en diminuant aussi la qualité de la vidéo… Par contre, les machines plus puissantes pourront améliorer sensiblement les graphismes et l'animation, pour arriver jusqu'à un maximum de 640x480, avec des mouvements très fluides ! Comme d'habitude, il n'y a

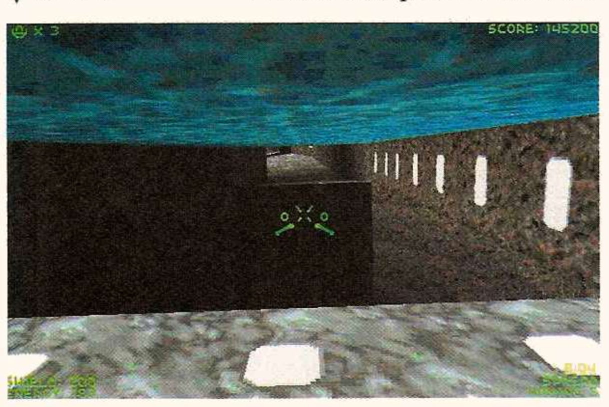


▲ Les ennemis sont de qualité inégale, tant par leur intelligence que par leur puissance de feu ou encore leur look...



▲ Diverses rivières de lave illuminent certains niveaux, avec parfois des cascades et des passages secrets.

Ne vous étonnez pas de voir de l'eau couler le long du plafond, c'est en fait le sol ! Perturbant isn't it ? ▼

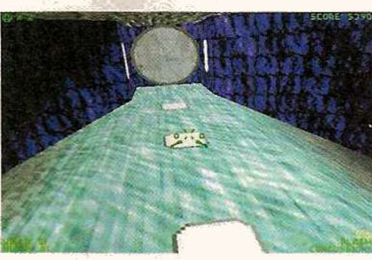




▲ Les tirs ennemis sont généralement très lents et vous avez le temps de reculer ou de les éviter.



▲ La carte se dessine automatiquement mais pour être correctement utilisée, servez-vous des marqueurs pour vous y retrouver.



Lorsque vous tirez un missile, un écran montre ce que « voit » le projectile. ▶

pas vraiment de scénario mais plutôt une trentaine de missions qui se succèdent à un rythme effréné. Au début de chaque sortie, un briefing vous présentera vos nouveaux adversaires et leurs spécificités, ce qui vous évitera de très mauvaises surprises habituellement liées à une première rencontre. Ensuite commence véritablement la mission dans des complexes en 3D qui se caractérisent par l'absence totale de notion de haut et de bas ! Vous pouvez en effet faire virer votre vaisseau sur lui-même sur un 360° complet, sur n'importe quel axe. Cela demande d'ailleurs une bonne maîtrise avant de pouvoir manier correctement son appareil et il est parfois un peu délicat de voler « à l'envers ou de travers ». Cet aspect qui avait sans aucun doute contribué au succès de Descent risque malheureusement de poser quelques problèmes d' inaccoutumance visuelle à bon nombre de joueurs et surtout si vous êtes simple spectateur. Voir l'écran tournoyer dans tous les sens, avec des vaisseaux, des tirs et des couleurs dans tous les coins donneront mal au cœur à plus d'un !

Son et lumière

Plus d'une vingtaine de séquences vidéos ont été intégrées pour donner un peu de rythme à « l'aventure » mais ce sont surtout quelques effets durant le jeu lui-même qui raviront les joueurs, les vrais. Ainsi, tout au long de vos courses poursuites, vous découvrirez des sources d'éclairages sur les murs, que vous pourrez détruire pour plonger certaines zones dans le noir le plus complet. En mode multijoueur, cela devient une véritable arme pour tendre des embuscades. Lorsque vous tirez, vous verrez les couloirs s'illuminer lors du passage de votre projectile, prouvant s'il en était besoin que la gestion en temps réel des éclairages est désormais un point positif en plus pour les jeux d'action en 3D mappée. Au niveau des textures des parois par contre, il faut avouer qu'elles sont parfois moyennement choisies, ce qui peut surtout occasionner un chaos visuel total lorsque trop d'ennemis et de tirs sont présents au même endroit. D'un autre côté, que cela soit l'eau ou la lave qui s'écoule, les effets de mouvements des fluides ajoutent un plus à l'ambiance graphique générale.
Les thèmes musicaux sont des monuments du genre, très rythmées, plutôt dans le style hard rock, avec guitares électriques à la clef, composée par deux groupes : Ogre of Skinny Puppy et Type O Negative. Elles collent parfaitement au jeu, où doublées par les bruitages des tirs et des explosions, elle plongeront encore plus le joueur dans un monde de bruit et de fureur !
Un des plus sérieux reproche fait à Descent tenait à son aspect déroutant ▶

Jouez comme il vous plaît

Tout comme son prédécesseur, Descent supporte bon nombre de casque de VR du marché. On est déjà à la limite de l'apoplexie en y jouant sur un écran normal alors on ne préfère même pas essayer avec un casque ! Par contre, le mode multijoueur intégré au produit est une véritable merveille, puisqu'il permet à huit joueurs de s'affronter, dans de nombreux styles de jeux. Coopératifs on non, avec temps limité, avec la possibilité de détruire ou non les sources de lumières, etc. Les paramètres que l'on peut modifier sont légions et la dizaine de niveaux spécialement conçus pour satisfaire les joueurs réseau/modem procureront des dizaines d'heures de poursuites infernales.



Sur les parois, ▲ divers écrans, lumières et mécanismes peuvent être détruits, ce qui permet parfois de faire disparaître un champ de force qui bloque un passage.

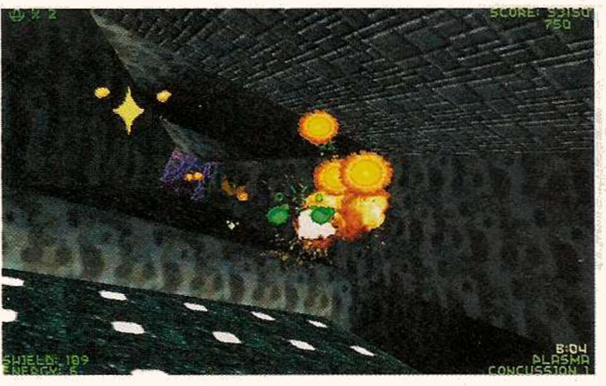


◀ Lorsque cela explose dans tous les sens, il est bien difficile de savoir qui s'en sort !

L'avis de Didier



Descent ne m'avait que moyennement convaincu. Cette nouvelle version constitue donc pour moi une sorte de révélation. L'ambiance sonore est l'élément qui m'a le plus impressionné, dans ce jeu d'action pur et dur qui demande une certaine habitude à la façon de se déplacer. Trop riche graphiquement, le jeu perturbe parfois énormément le joueur et il est épuisant de jouer plus d'une heure d'affilée. D'un autre côté, l'impression de vitesse et le manque de repère dans ces univers en 3D vous prennent littéralement aux tripes.



▲ Diverses portes de couleurs obstrueront votre passage, demandant la clef de couleur adéquate pour être ouverte.





Outre son esthétisme, suivre un flot (que cela soit de lave ou d'eau) peut vous permettre de découvrir de nouveaux passages et éventuellement d'éviter de passer dans des zones fortement défendues.

▶ et donc à sa difficulté pour se retrouver dans ces labyrinthes en 3D. Du coup, outre la carte tridimensionnelle sur laquelle vous pouvez placer des marqueurs pour situer les endroits importants, vous aurez la possibilité d'utiliser un robot pour vous guider. La plupart du temps il faudra d'abord le libérer, mais ensuite, il vous emmènera vers les divers objectifs à atteindre : clef ou porte d'une couleur particulière à trouver, objectif à détruire, etc. Si vous le perdez de vue, pas de panique, vous pouvez lui ordonner de revenir vous chercher (il le fera de lui-même au bout d'un moment). De la même façon, avoir en permanence un objet en plus dans votre champ visuel pourra en énerver certains et vous pouvez lui ordonnez de partir. Attention aussi au bandit ! Il s'agit d'un autre robot, un peu fou, qui se jette sur vous pour vous subtiliser un objet ou une arme ! Il faut alors le poursuivre et l'abattre pour reprendre possession de votre bien ! Plusieurs niveaux de difficulté sont accessibles, ce qui influera sur le nombre d'ennemis, leur agressivité et le nombre de bonus et d'armes que vous pourrez trouver dans chaque niveau. Vous aurez droit à une dizaine de nouvelles armes avec au total des tirs plus ou moins véloces et efficaces, des mines et des missiles de divers types, mais ce sont surtout les bonus qui apporteront un plus au jeu. Outre les munitions, les pastilles d'énergie et les recharges pour vos boucliers, vous aurez ainsi par exemple le module de dissimulation qui vous rendra quasiment invisible ou encore le module de transfert d'énergie, qui permet de gérer l'énergie répartie entre vos boucliers et votre puissance. Pour finir, je parlerai rapidement de la possibilité de régler à la perfection votre méthode de contrôle. Que cela soit au joystick, au clavier, à la souris ou au Stick, tout peut être réglé et paramétré, ce qui constitue sans aucun doute la clef d'un éventuel succès pour progresser dans Descent 2. Très axé action, peut-être même un peu trop, il souffre uniquement de son originalité excessive dans les déplacements du vaisseau dans une 3D « trop réelle ». ■

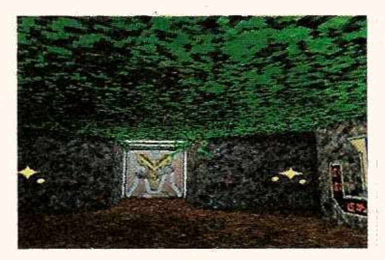
Didier Latil

▲ La trentaine de nouveaux ennemis vous sera dévoilée au fur et à mesure des briefings de missions.

Le contre-avis de Bull-dog

Grâce à une réalisation excellente, Descent 2 ravira tous les fans comme moi, qui se sont délectés du malaise visuel occasionné par ce jeu d'action. Les quelques séquences cinématiques et l'ambiance sonore sont un véritable régal. Il est seulement dommage que la durée de vie du produit soit si courte, car les pros finiront le jeu plutôt rapidement, d'autant plus qu'il est possible de sauvegarder une partie à n'importe quel moment ! Quant au jeu à plusieurs, inutile de vous dire qu'il constitue un plus sérieux.

INTÉRÊT : ★★★



▲ Au détour d'un croisement, méfiez-vous de l'apparition soudaine des ennemis.

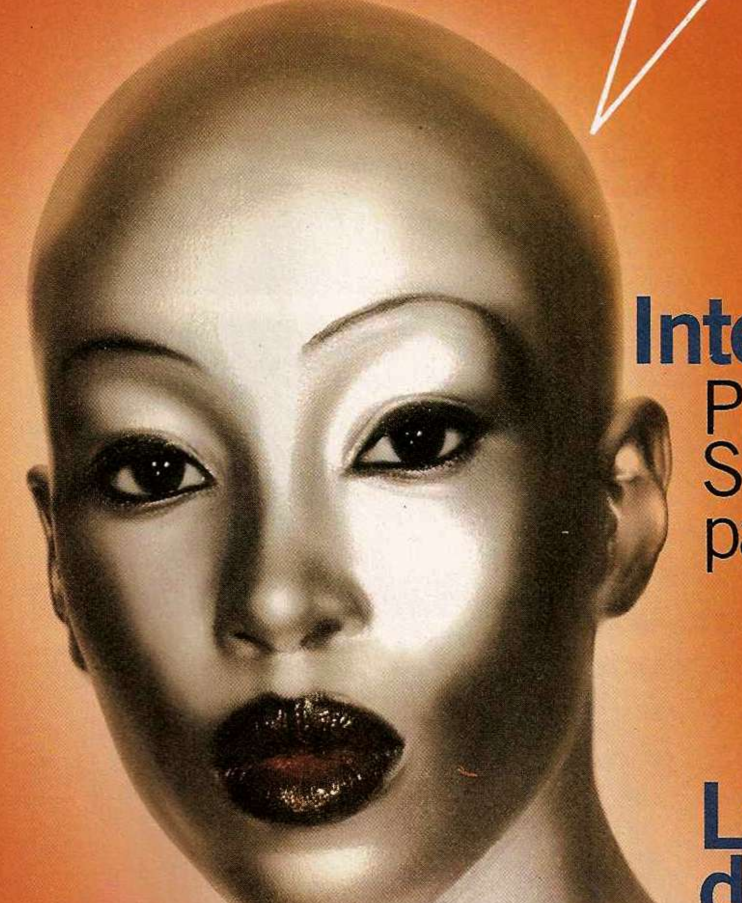


★★★ INTÉRÊT — HIT

GRAPHISME	15
SON	18
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	15

✔ Les musiques.
✔ Le jeu à plusieurs.
✔ Un robot-guide.
✔ Visibilité un peu confuse.
✔ Mal au cœur.

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 90, 16 Mo de Ram, SB 16, Lecteur CD-Rom quadruple vitesse Panasonic.



J'ai vu l'avenir de la pub!
Internet vs Télé
Pradel, Dumas, Sevran battus par Internet
La civilisation de l'oisiveté
Que ferons-nous quand il n'y aura plus rien à faire?
Les banlieues d'Internet
Ceux qu'Internet va larguer
Les hommes politiques ne connaissent pas Internet
Le magazine de la techno-culture
Ce mois-ci dans
univers
>interactif
Tous les mois, votre marchand de journaux devient interactif!

D

The D after

FORMAT :	PC CD-ROM.
ÉDITEUR :	ACCLAIM.
GENRE :	AVENTURE.
DATE DE SORTIE/PRIX :	AVRIL/MAI. ENV. 400 F.
CONFIG. MINI. :	PC 486 DX2-66, CD 2X.

La pauvre Laura va ▲ affronter de bien étranges phénomènes dans ce château...



◀ Voici le père de Laura : comme vous le voyez, il est un peu énervé !

Acclaim, éditeur autrefois cantonné au domaine des consoles, s'investit de plus en plus dans le monde PC. La preuve en est fournie ce mois-ci avec D ou l'histoire plutôt flippante d'une jeune fille à la recherche de son papounet qui a pété les plombs...

Est-ce la clef des songes ou simplement la possibilité de poursuivre sa macabre quête de la vérité ? ▶

LOS ANGELES 1997. Richter Harris est un médecin réputé pour son acharnement au travail, son calme et sa tranquillité. Pourtant, un matin au réveil, il décide d'abattre froidement tout ce qui bouge dans l'hôpital qu'il dirige. Tous ? Non. Il garde quelques personnes en otage. Pourquoi ? Parce que toute la flicaille du coin s'est donnée rendez-vous devant la porte de l'hosto, prête à donner l'assaut. Laura, sa fille, est à San Francisco. Elle apprend la nouvelle et se rend immédiatement à Los Angeles, afin d'essayer de comprendre ce qui ce passe et tenter d'agir avant qu'il ne soit trop tard. Voici en quelques lignes la première partie de l'introduction. Cette intro là, elle est terrible. Imaginez-vous devant votre PC branché à un écran panoramique. Il fait noir. Les amplis sont 100 % compatibles avec votre carte-son taïwanaise et vous voyez défiler devant vos yeux des scènes toutes plus fortes les unes que les autres, glaciales, guidées par les mains fermes, un peu sales aussi, d'un cameraman surdoué... terrib' j'vous dis !

Lors de la seconde partie, Laura rentre dans l'hôpital, aperçoit le résultat du coup de sang paternel et une masse gluante semblable à du métal liquide. Évidemment, jolie comme est Laura, elle est forcément innocente et naïve. Du coup, elle s'approche de la masse liquide et se fait absorber toute Laura qu'elle est.



Le piège ▶ classique : une énorme boule dévale l'escalier derrière vous. Dans ces conditions, tomber c'est trépasser.

Le commencement

Laura réapparaît dans une pièce médiévalo-pittoresque qui pourrait être la salle à manger d'un château. Ici, plusieurs petites mises au point s'imposent. La première concerne l'écran de jeu. Il est entrelacé. C'est-à-dire qu'une ligne sur deux est noire. Conclusion, il y a moins de lignes coloriées donc les animations tournent plus vite. O.K. pour les anims, mais pour les yeux, ça passe ? Oui. Même si l'écran est ce qu'il est, le jeu étant entièrement en 3D texturée, le résul-



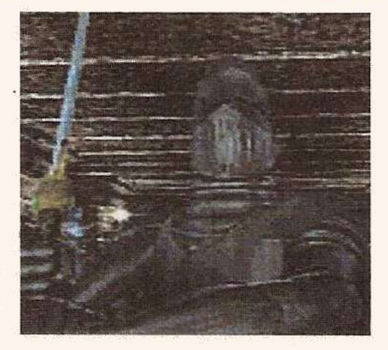
▲ Une petite bague et de nouveaux horizons s'offrent à vous. Prenez cependant garde à l'escalier se trouvant derrière vous...



◀ Les sentiments de Laura sont superbement modélisés : admirez ce regard intense !

Raahhh... en voilà un bel angle ▼ de vue ! De quoi j'm'égare ?





◀ Le charme innée de notre héroïne n'opère pas toujours. Ce gars-là n'a aucun goût...

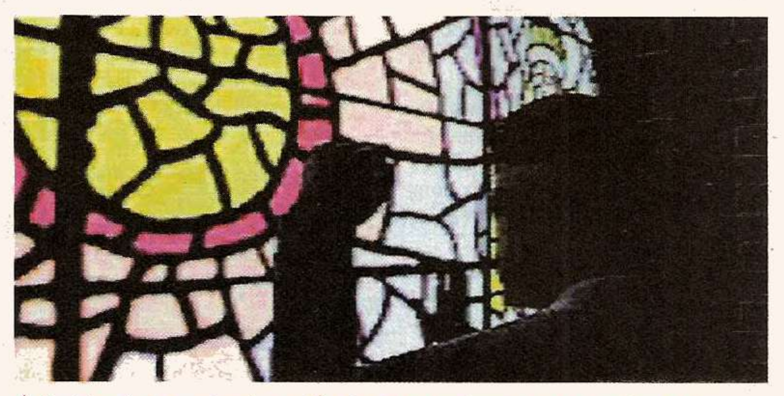


◀ Le chevalier au si mauvais goût a mis Laura dans une vilaine posture. Seuls ses petits bras très musclés l'empêchent de tomber dans ce puits sans fin !

tat reste plus que correct. La seconde mise au point concerne le mode de contrôle : nous dirigeons Laura grâce aux touches de direction. Pourquoi la souris est-elle absente ? C'est l'objet de la troisième mise au point : une fois que vous avez choisi une direction pour Laura, le programme enchaîne automatiquement la séquence précalculée correspondante. « - Oui et alors ? », me direz-vous. Eh bien je vous répondrais que Laura répond à chacune de vos touches de direction par des mouvements de faible amplitude. Je veux dire par là qu'il est impossible de faire aller Laura d'un point à un autre d'une pièce, sans passer par les étapes intermédiaires. Ceci est sûrement dû au fait que Laura accomplit des actions de précision qui méritent parfois un emplacement rigoureux, permis par des enchaînements de scènes précalculées. Les petites mises au point désormais imposées, fonçons tête baissée, résoudre les énigmes de ce glauque château.

C'est par où la sortie ?

Pas une seule pièce ne vous laissera indifférent. Il est en effet plutôt rare d'en rencontrer une ne contenant pas d'éléments macabres : ici un homme en état de décomposition avancé, là une main bloquée dans une boîte munie d'un compteur, des crânes prisonniers de cônes de fer là-bas... À chaque rencontre des objets précités ou lorsque Laura a peur en général, les expressions alors adoptées par son visage et ses bras sont hyperréalistes. J'avoue ne pas connaître une multitude de Laura passant leur week-end à se faire peur avec des crânes percés ou des trucs de ce genre, mais j'imagine que le résultat doit être sensiblement identique à celui représenté à l'écran. Ah cette Laura... même si elle hésite parfois, de dégoût, à retirer une clef de la main d'un cadavre, ou adopte un air répugné à d'autres moments, globalement, il faut bien avouer qu'elle n'a pas froid aux yeux. C'est vrai quoi : elle vient d'apprendre que son père est devenu, d'un coup d'un seul, un dangereux psychopathe, et tout ce qu'elle trouve à ▶



▲ Un bien étrange vitrail... et inutile de taper dessus, il ne cassera pas.

L'avis d'Arnaud



D possède un atout majeur : son ambiance. D'ordinaire, une bonne introduction permet au joueur de s'imprégner de l'univers auquel il va être confronté. Avec D, on plonge dedans, non... pire que ça, on saute du quatrième plongeoir tellement on veut s'immerger rapidement. Hélas D souffre justement de cette envie irrésistible qu'on a d'avancer encore et toujours dans le déroulement de l'histoire : celle-ci est beaucoup trop courte et un D acheté le samedi signifiera pour beaucoup d'entre vous un D terminé le dimanche soir...



Encore un angle ▶ de vue magique...

Lorsque Laura ▶ rencontre un scarabée, sa vision lui joue des tours et on a droit à de bien jolies scènes psychadéliques...

Voilà deux éléments ▲ indispensables à tout aventurier pour résoudre des énigmes : une bassine et un peu d'eau.

▶ faire, c'est d'explorer un château malsain jusqu'aux douves, toute seule, sans arme et en minijupe de surcroît ! Pas de doute c'est sûr, elle en a... du courage. Du courage c'est certain, mais... des neurones ?

Les énigmes

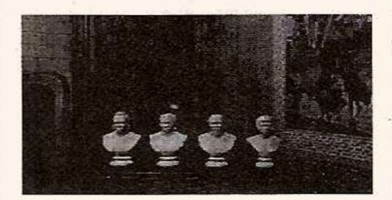
Non pas que je m'inquiète pour elle, les énigmes étant en général... plutôt simples. Même si certaines vous prendront plus de temps à résoudre que d'autres, et heureusement. Car hélas, il faut le reconnaître, ce n'est pas le genre de soft à tenir tête plus de dix heures, c'est-à-dire l'équivalent de deux soirées, à toute personne rodée aux jeux d'aventure. Il est en effet dommage que les énigmes soient dans l'ensemble un peu trop simples à résoudre, même pour un joueur moyen. Ce défaut existant déjà sur les versions Saturn et PlayStation, il aurait été surprenant qu'il n'en soit pas de même pour la version PC. Cela dit, toutes les énigmes ne nécessitent pas leur quotas de neurones : vous serez amenés à rencontrer un preux chevalier doté d'une grosse épée et si point trépasser vous ne désirez, alors l'éviter il vous faudra. Pour ce faire, une séquence précalculée vous demandera d'appuyer sur les bons boutons (gauche, droite ou espace) aux bons moments. Cela dit, je l'avoue, ce n'est pas trop difficile non plus.
Sachez tout de même que D n'inclus pas de système de sauvegarde, c'est donc d'une traite que vous devrez finir le jeu. Et puis ce n'est pas parce qu'un jeu est " terminable " en six heures que vous êtes obligés de tracer, de stresser, pour le finir rapidement. Vous pouvez prendre un p'tit quart d'heure pour mieux profiter de la musique, des graphismes, de l'ambiance quoi ! Et préférez-vous un jeu long et ennuyeux ou court mais excellent ? « - Un méga compromis ! », répondrez-vous. Évidemment, mais à défaut d'attendre sans rien faire le jeu parfait, D pourra sans nul doute vous faire patienter. Mais combien de temps ? ■

Arnaud Gadal



▲ La console de jeu de sagitarius.





▲ Quatre jolies statuettes... à quoi servent-elles ? À rien...

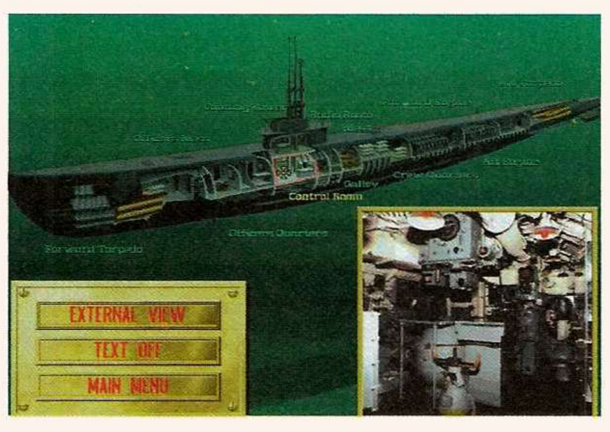
Silent Hunter
Les grands fonds

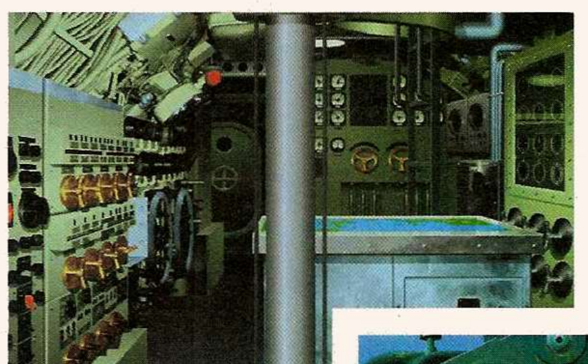
FORMAT :	PC CD-ROM.
ÉDITEUR :	SSI.
GENRE :	SIMULATEUR DE SOUS-MARIN.
DATE DE SORTIE/PRIX :	DISPONIBLE. ENV. 400 F.
CONFIG. MINI. :	PC 486 DX2-66, 4 MO, CD 2X, BUS VESA OU PCI.

Les simulateurs de sous-marins, bien qu'assez rares, sont toujours très attendus par les fans du genre. Silent Hunter recrée donc pour eux les grandes batailles de la Seconde Guerre mondiale qui opposèrent les Américains aux Japonais dans le Pacifique Sud.

LA SIMULATION de sous-marin est un type de jeu extrêmement spécifique qui, en général, ne s'adresse qu'aux mordus du genre : les maniaques de la torpille qui, depuis Silent Service II n'ont loupé ni Sea Wolf, ni Aces of the Deep. Si ces deux titres ne ravivent pas chez vous le souvenir d'interminables nuits blanches passées sous la surface de l'eau à traquer des navires de guerre, il y a peu de chances pour que Silent Hunter vous fasse plonger, à moins que vous ne soyez extrêmement curieux de nature. Depuis la série des Police Quest (conçu et approuvé par l'ancien chef de la police de Los Angeles), la grande mode des experts ne cesse de faire des émules : dernièrement Flight Unlimited a même intégré les conseils du champion de voltige aérienne dans ses leçons de vol. SSI a quant à lui, chargé le commandant William Gruner, un vétéran de la Seconde Guerre mondiale, de vérifier l'exactitude technique de ses simulateurs et de raconter ses plus beaux exploits. Tout de suite, le jeu gagne en crédibilité et peut s'enorgueillir d'une caution sérieuse. Non seulement William Gruner a supervisé le développement du jeu, mais en plus, un menu entier lui est dédié : il y prodigue des conseils, raconte des souvenirs de guerre et des anecdotes destinées à la bleusaille que vous êtes, merci papy Gruner !
Bizarrement, les petits différents qui opposèrent Japonais et Américains ont surtout inspiré les simulateurs de vol et les wargames ; Silent Hunter

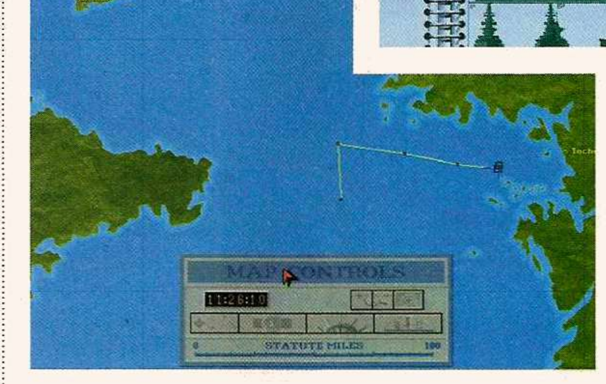
Cet écran didactique vous permet d'examiner votre sous-marin dans ses moindres recoins.





C'est à partir du poste de contrôle que vous accédez au pont, au périscope et à votre cabine (au fond).

Pour identifier rapidement les bateaux adverses, ouvrez votre petit manuel, ils y sont tous !



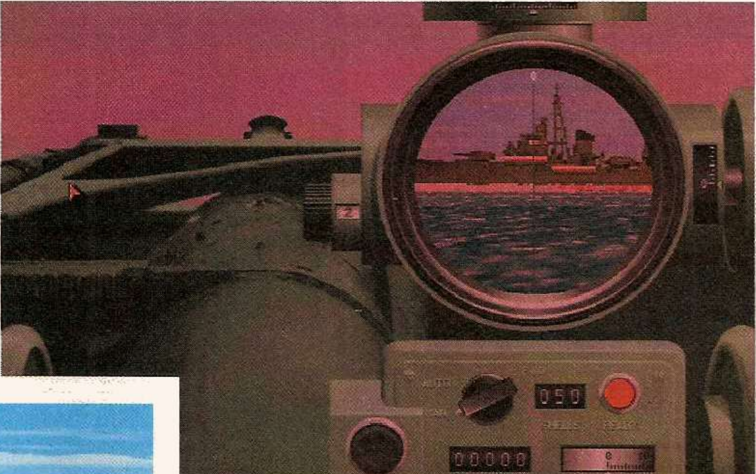
La carte offre de grandes possibilités de navigation. Vous y passerez sans doute beaucoup de temps...



Vous cherchez un peu de tranquillité ? Retirez-vous dans votre cabine et faites un somme !



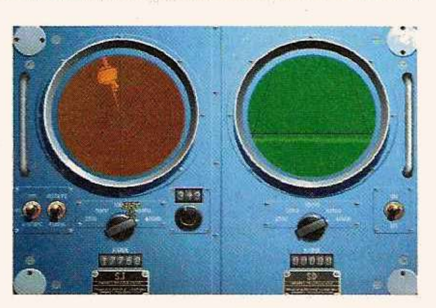
▲ Si on s'en approche trop (mettez-vous en invulnérable avant !), les navires pixellisent beaucoup.



◀ Si Doom commence à vous manquer, grimpez sur le pont et alignez les bateaux au canon !



Ça vous tente un petit carambolage en haute mer ? Le constat risque d'être un peu difficile ◀ à dresser...



◀ Le sonar vous permettra peut-être d'identifier le type de bateau qui croise dans les parages.

est le premier à recréer ce contexte historique aussi fidèlement. Vous endossez donc la panoplie d'un officier américain chargé de mener à bien des missions situées entre 1941 et 1945. Ça tombe bien si vous étiez lassé de travailler pour les Allemands dans Aces of the Deep, et que les mers bleues et calmes commençaient à vous manquer.

Tout d'abord, c'est la finition graphique qui réjouira le joueur : tout est en SVGA, des commandes aux bateaux en passant par la chemise du commandant (heu, non, pas la chemise). Des séquences vidéo et cinématiques rythment l'enchaînement des missions, l'interface et le confort visuel s'en trouvant renforcés.

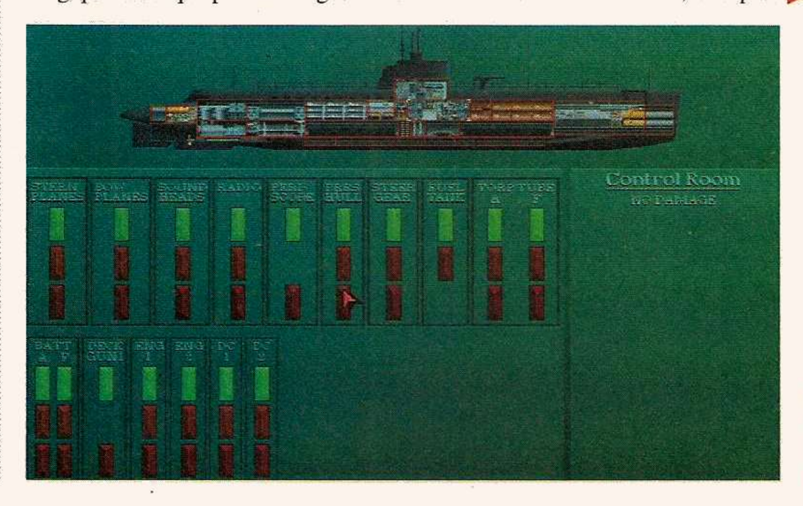
Les gars de la Marine

Comme dans tous les simulateurs, deux modes de jeu sont disponibles : missions uniques et carrière militaire. Parmi les premières, vous aurez le choix entre cinq types : les 15 missions historiques s'inspirent de véritables batailles (gagnées par les Américains, bien évidemment !), les autres sont des missions en kit (vous pouvez tout y paramétrer : carburant, intelligence ennemie, jour, nuit, nombre de bateaux dans les parages, date, etc.) dans lesquelles vous devrez intercepter patrouilleurs, convois, navires de guerre ou effectuer des reconnaissances. Un excellent moyen de vous entraîner avant d'entamer une carrière dans la marine.

Un clic sur « Carreer » et vous voilà engagé ! C'est encore plus simple que le service militaire ! Entrez votre nom, choisissez votre port d'attache, la date à partir de laquelle vous désirez jouer et hop, paré à plonger ! Dans l'immédiat, vous ne pourrez pas choisir votre sous-marin, mais plus tard, vous aurez le choix entre six bâtiments différents, dont le Salmon, un monstre de 371 mètres de long qui embarque plus de vingt torpilles à son bord ; si avec ça vous n'effrayez pas les requins !

La gestion des nombreuses commandes est extrêmement intuitive

Après un briefing rapide, vous vous retrouvez dans la salle de contrôle à partir de laquelle vous donnez vos ordres et dirigez votre engin. Bonne surprise, tout se gère à la souris, même si des raccourcis-clavier sont prévus. Consulter la carte vous donnera une idée de la situation : un zoom puissant permet de suivre l'évolution de la situation avec précision, et d'établir votre itinéraire au moyen de vecteurs, tout en ayant la possibilité d'y inclure en surimpression les cadrans importants. Gardez aussi un œil sur votre sonar, il est plus ▶



◀ Touché ? Où ça ? Où ça ? Vite, jetez un œil sur cet écran pour localiser les avaries !

L'avis de Luc-Santiago ★★★

Destiné avant tout aux sous-mariniers en herbe (sic), Silent Hunter est une alternative à Aces of the Deep. Ils n'y trouveront pas d'innovation majeure - sauf au point de vue graphique - et apprécieront sans doute sa convivialité. Ceci dit, si vous n'êtes pas un fou des grandes profondeurs, ce jeu risque de vous donner le goût de la haute mer : même s'il s'adresse aux fans du genre, la possibilité de tout paramétrer et l'excellente réalisation vous permettront de vous initier en douceur aux joies de la bataille navale.



◀ On peut intégrer l'écran de commandes et celui des torpilles directement dans la carte.

vrai que nature, et offre plusieurs options intéressantes.
Un écran entier est consacré à l'envoi des torpilles (choix du type, vitesse, etc.)et un autre aux commandes du sous-marin. Les cadrans et voyants sont clairs, fins et beaucoup plus lisibles que ceux d'Ace of the Deep. La gestion de ces nombreuses commandes s'effectue très intuitivement. Avant d'embarquer, prévoyez de la lecture ; on ne peut accélérer le temps que 16 fois, ce qui est un peu court pour parcourir les longues distances ! Vous devrez bien réfléchir à votre stratégie, car même si vous êtes sous l'eau, les commandants des bateaux ennemis ne sont pas des enfants de chœur et bénéficient de moyens de détection et de poursuite particulièrement intelligents : s'ils vous repèrent, ils vous traqueront sans relâche. N'oubliez pas que face à parfois plus de trois ou quatre navires de guerre, vous êtes tout seul ! L'aspect tactique est aussi travaillé que dans Aces of the Deep, ce n'est donc pas là qu'il faut chercher les innovations.

L'activation de tous les niveaux de réalisme est réservée aux experts, ou aux demi-dieux ! ▶

Quel dommage de polluer un si beau paysage avec cette grosse fumée noire... ▼ C'est une honte !



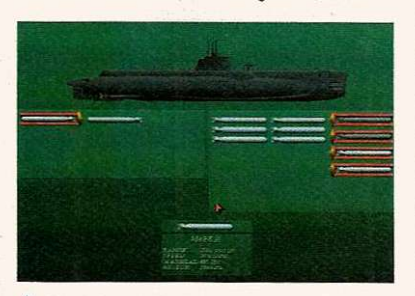
À condition d'opter pour un minimum de réalisme, vous aurez le choix entre six sous-marins ▼ différents.



Un peu d'air

Vous avez envie de respirer la brise marine ? Paré à faire surface ! Sortez le périscope (attention, les navires ennemis le repèrent très vite) et faites donc un panoramique : oooooh, mais c'est qu'ils nous l'on soigné, l'extérieur. Allez, ça vaut bien la peine d'en avoir le cœur net, grimpez sur le pont, admirez et tirez au canon si vous en avez envie ; décidément, le SVGA fait des merveilles. De jour ou de nuit, qu'il y ait de la brume ou non, les extérieurs ont fait l'objet d'un soin particulier : les explosions projettent de véritables geysers et les bateaux sont très bien dessinés. Si vous êtes kamikaze, restez sur le pont pendant les combats et envoyez des torpilles, vous serez aux premières loges ! Dommage qu'aucune vue extérieure n'ait été prévue.
Tout comme l'aspect visuel, le son est aussi étonnant : lorsqu'on approche d'un navire, on entend le bruit de ses hélices se rapprocher, jusqu'à devenir assourdissant, tandis que les impacts d'obus font vibrer la carcasse du sous-marin. Quelle ambiance ! Pas de doute, les dingues du lance-torpille seront ravis par ce soft qui allie excellence technique et stratégique aquatique. ■

Luc-Santiago Rodriguez



▲ C'est à partir de cet écran que vous choisissez vos torpilles. Un tube vide se recharge en deux minutes.



★★★ INTÉRÊT — HIT

GRAPHISME	14
SON	15
ANIMATION	12
DURÉE DE VIE	15

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 75 avec 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

✔ Graphismes.
✔ Choix des missions.
✔ Pas de vue extérieure.
✔ Carte moche.
✔ Tout en anglais.

Le contre-avis d'Olivier

« Destiné aux sous-mariniers en herbe ? ». Je ne suis pas tout à fait d'accord. Au niveau intermédiaire, le jeu devient déjà un véritable challenge puisque les destroyers (de toute beauté) ne vous lâcherons pas pendant au moins une demi-heure. Côté graphisme, on ne peut qu'applaudir des deux mains puisqu'aussi bien la mer que les bâtiments de surface sont superbes. Le seul reproche que je vois est l'impossibilité d'accélérer le temps au-delà de 16 fois en combat ce qui les fait souvent traîner en longueur.

INTÉRÊT : ★★★

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

WIAL FRANCE S.A.R.L.

Tél.: (1) **39 87 09 90** - Fax: (1) 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel : 2,23 FF mn

3615 ALLGAMES*WIAL



«FLASH SPECIAL»

Soyez **RAPIDEMENT** informé des dernières **NOUVEAUTÉS** en composant le :

36.68.42.52 2,23 FF mn

Code 990

HORAIRES D'APPEL — Lundi au Vendredi : 10 heures à 19 heures — Samedi : 10 heures à 15 heures

IBM PC & COMPATIBLES

Titre	Prix
ADDIN 3,5	MF 219
L-QADIM 3,5	VF 199
CHON ULTRA - SSI - 3,5	249
ENA - THE ELDER SCROLLS - 3,5	MF 335
ACKHAWK 3,5	VF 299
ETT HULL HOCKEY 95 3,5	MF 345
IDGE CHALLENGER	MF 209
RLOS 3,5	MF 89
ESS MANIAC 3,5	MF 179
VILISATION 3,5	VF 169
OFFRET DONJONS - SSI - 3,5	VF 299
LLECTION AVENTURE DELPHIN 3,5	VF 229
LONIZATION 3,5	VF 199
MANCHE + ARMORED FIST 3,5	MF 209
URSE OF ENCHANTIA 3,5	MF 129
CLONES 3,5	MF 245
AWN PATROL 3,5	VF 299
FENDER OF THE EMPIRE 3,5 (DATA)	MF 219
LTA V. 3,5	MF 175
SCENT 3,5	MF 275
TROIT 3,5	VF 349
GFIGHT-MICROPROSE 3,5	VF 159
EAMLANDS COMPILATION 3,5	MF 139
REAMWEB 3,5	MF 125
RTH SIEGE 3,5	VF 229
ASIVE ACTION 3,5	MF 275
ELDS OF GLORY 3,5	VF 199
RMULA 1 GRAND PRIX	MF 179
EAT NAVAL BATTLES II 3,5	MF 189
EAT NAVAL BATTLES + DATA 3,5	169
ARPOON 5,25	MF 79
EXEN (HERETIC 2) 3,5	MF 329
RED GUNS 3,5	MF 89
OKUM KA-50 3,5	VF 129
CA II -WIRACOCHA- 3,5	VF 129
HERIT THE EARTH 3,5	159
ON CROSS 3,5	129
SER SQUAD 5,25	MF 149
E LIVRE DE LA JUNGLE 3,5	VF 199
CASARTS HEROES 3,5	VF 299
AGIC CARPET 3,5	VF 319
GHT & MAGIC III 3,5	VF 169
GHT & MAGIC IV 3,5	VF 169
GHT & MAGIC V 3,5	VF 169
SCAR TRACK PACK 3,5	MF 185
CK FALDO GOLF 3,5	MF 169
TRICIANS 3,5	VF 149
A GOLF PLUS 5,25	MF 69
ANETE FOOTBALL 3,5	MF 169
AYER MANAGER II 3,5	VF 279
ARANTINE 3,5	VF 275
LLEY 3,5	VF 189
ACH FOR THE SKIES 3,5	139
ED HELL 3,5	MF 289
TURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 179
TURN TO ZORK 3,5	MF 89
SE OF THE ROBOTS 3,5 VGA	VF 259
BINSON'S REQUIEM 3,5	VF 149
LION 3,5	MF 219
DER CUP 3,5	MF 119
OTTISH OPEN 3,5	VF 259
ADOWCASTER 3,5	MF 89
ERLOCK HOLMES 5,25	MF 65
M CITY 2000 KIT URBAIN 3,5	VF 169
M CLASSICS I. 3,5	MF 309
ACE QUEST IV 5,25	VF 99
RONGHOLD + VEIL OF DARKNESS 3,5	VF 199
NT ISLAND 3,5	MF 139
BWAR 2050 3,5	MF 179
PER KARTS 3,5	MF 269
YSTEM SHOCK 3,5	MF 269
RRACE 3,5	VF 99
EATRE OF WAR 5,25	MF 79
E FIGHTER 3,5	VF 285
WER ASSAULT	MF 279
ANSPORT TYCOON MISSION 3,5	VF 155
NTER OLYMPICS 3,5	VF 225
ZKID 3,5	MF 135
LF 3,5	89
ORMS 3,5	VF 229
COM - TERROR FROM THE DEEP- 3,5	VF 295
WING 3,5	MF 239
PPELIN 3,5	295

CD ROM PC

Titre	Prix
D ULTRA PINBALL	MF 325
TH ANNIVERSAIRE	189
4 NETWORKS	VF 309
ROSS THE RHINE	MF 349
TION SOCCER	VF 289
UA SOCCER	VF 299
DVANCED TACTICAL FIGHTER	TEL
GIS GUARDIAN OF THE FLEET	199
R POWER	VF 349
R POWER + TAPIS SOURIS	149
LBION	TEL
LIENS -A COMIC BOOK ADVENTURE-*	VF 365
LIEN ODYSSEY	VF 285
LIEN TRILOGIE*	MF 329
LIEN VIRUS	TEL

CD ROM PC

Titre	Prix
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	MF 109
ALLIED GENERAL -WIN-	MF 349
ALONE IN THE DARK TRILOGIE	VF 319
AL UNSER JR -WINDOWS 95-	VF 289
ANGEL DEVOID*	VF 349
ANVIL OF DAWN	MF 309
APACHE LONGBOW	VF 289
ARE YOU AFRAID OF THE DARK	MF 399
ARENA 2 -DAGGERFALL-	TEL
ARMORED FIST	MF 249
ASCENDANCY	VF 359
ASSAULT RIGS	TEL
ATTACK STACK (9 CD)	269
BAD MOJO	TEL
BALDIES	TEL
BATTLE BUGS	VF 219
BATTLEDROME	MF 219
BATTLEGROUND ARDENNES -WIN-	TEL
BATTLE ISLE 3 -WINDOWS-	VF 359
BC RACERS	MF 259
BENEATH A STEEL SKY + CANNONFODDER	VF 319
BERMUDA SYNDROME *	VF 349
BIG RED RACING	TEL
BIOFORGE	VF 329
BIT MAP BROTHERS COMPILATION	MF 199
BOBBY FISHER TEACHES CHESS	MF 299
BOB DYLAN HIGHWAY 61	349
BRAIN DEAD 13	VF 299
BREAKTHRU	MF 129
BRETT HULL HOCKEY 95	MF 349
BUREAU 13	199
BURIED IN TIME	VF 299
BURN CYCLE	VF 279
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	MF 199
CAESAR II	VF 319
CANNON FODDER II	VF 129
CARTON ROUGE -COUPE DU MONDE-	VF 309
CASINO DE LUXE	MF 289
CENTRAL INTELLIGENCE	MF 149
CHAOS CONTROL	VF 289
CHAOS ENGINE	MF 195
CHRONOMASTER	MF 289
CIVILIZATION II	TEL
CIVNET	VF 299
COLLECTION AVENTURE -DELPHINE-	VF 239
COLONIZATION	VF 339
COMBAT CLASSICS III	MF 289
COMMAND & CONQUER	VF 359
COMMAND & CONQUER -OPERATION SURVIE-	VF 159
COMMAND : ACES OF THE DEEP (WINDOWS 95)	VF 369
COMMANDER BLOOD	VF 229
CONGO*	VF 329
CONQUEROR A.D. 1086	VF 329
CONQUEST OF THE NEW WORLD	TEL
CONSPIRACY	VF 99
CREATURE SHOCK	VF 129
CRITICAL PATH	179
CRUSADE *	VF 349
CRUSADER : NO REMORSE	VF 259
CYBERIA	269
CYBERIA II	TEL
CYBERMAGE	MF 359
CYBER SPEED	VF 349
CYBERWAR	VF 369
CYCLEMANIA	MF 129
CYCLONES -SSI-	MF 99
D	VF 339
DARK FORCES	VF 349
DAY OF THE TENTACLE	VF 119
DAWN PATROL	MF 129
DEFCON 5	TEL
DELTA V	MF 139
DESCENT	MF 279
DESCENT II	TEL
DESERT STRIKE	169
DESTRUCTION DERBY	MF 309
DEUS EX MACHINA*	VF 299
DIGITAL LOVE	MF 159
DIGGERS	99
DOOM II	VF 359
DRACULA UNLEASHED	199
DRAGON LORE	VF 139
DRAGONSPHERE	MF 149
DREAMWEB	MF 119
DUKE NUKEM 3D*	VF 299
DUNE	VF 139
DUNE II	VF 139
DUNGEON KEEPER *	VF 419
DUNGEON MASTER II	VF 289
DUST -WIN-	TEL
EARTHSIEGE II -WIN 95-	TEL
EARTH WORM JIM 1 + 2*	MF 299
EARTH WORM JIM -WIN 95-	MF 279
ECSTATICA	MF 179
EMPIRE II	MF 269
ENTOMORPH -SSI-	MF 349
EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3	VF 159
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	129
EXTREME GAMES	TEL
EXTREME PINBALL	VF 285
F1 GRAND PRIX II*	VF 349
FADE TO BLACK	VF 299
FANTASY GENERAL	TEL
FAST ATTACK -SIERRA-	VF 289
FATAL RACING	MF 289
FIELDS OF GLORY	VF 179
FIFA INTERN. SOCCER + GRAVIS GAMPAD	249

CD ROM PC

Titre	Prix
FIFA SOCCER 96	VF 349
FIGHTER DUEL	MF 299
FIGHTER WING	MF 319
FIRESTORM -THUNDERHAWK 2-	MF 299
FLIGHTSHOP *	MF 349
FLIGHT LIGHT	MF 319
FLIGHT PACK 2 COMPILATION	189
FLIGHT SIM TOOL KIT	MF 139
FLIGHT UNLIMITED	VF 299
FOOTBALL LTD.	VF 299
FORMULA 1 GRAND PRIX	MF 169
FORT BOYARD	VF 279
FRANKENSTEIN	VF 399
FRONTIER COMPILATION	MF 319
FULL THROTTLE	VF 379
FX FIGHTER	MF 249
GABRIEL KNIGHT II*	VF 399
GADGET -WINDOWS-	335
GENDER WARS	TEL
GENESIA	VF 139
GOBLINS	MF 259
GOBLINS 3	VF 129
GOLDEN 10 COMPILATION	MF 199
GRAND PRIX MANAGER	VF 345
GREAT NAVAL BATTLES II	MF 139
GREAT NAVAL BATTLES 4	349
GREMLIN COLLECTION	119
GUILTY	VF 329
GUNSHIP 2000	MF 179
HARD BALL 4	299
HARD BALL 5	349
HARPOON CLASSIC VERSION 1,5	249
HEART OF DARKNESS*	VF 359
HEIMDALL II	VF 149
HELL	VF 379
HELLFIRE ZONE	MF 219
HERETIC SHADOW OF THE SERPENT RIDER	TEL
HEROES OF MIGHT & MAGIC	VF 339
HEXEN (HERETIC 2)	MF 299
HEXEN DEATH	TEL
HI-OCTANE	VF 189
ICE & FIRE	TEL
INDIANA JONES IV	VF 119
INDY CAR RACING	MF 129
INDY CAR RACING 2	MF 269
INFERNO	VF 209
INHERIT THE EARTH	139
IN THE FIRST DEGREE	VF 369
IRON ASSAULT	VF 299
IRON HELIX	199
ISHAR TRILOGY	VF 259
JAGGED ALLIANCE	VF 259
JEWELS OF THE ORACLE	VF 309
JOURNEYMAN PROJET TURBO -WINDOWS-	149
JUMP RAVEN	MF 299
JUNGLE STRIKE	MF 179
KINGDOM O'MAGIC	TEL
KING'S QUEST VI	MF 129
KING'S QUEST VII	VF 259
KYRANDIA II - HAND OF FATE -	VF 129
KYRANDIA III -MALCOM'S REVENGE-	VF 129
L'ENTRAINEUR*	VF 349
LABYRINTH OF TIME	MF 119
LANDS OF LORE	MF 129
LASER MATCH RACING	TEL
LEMMINGS 3D	MF 349
LES GUIGNOLS DE L'INFO	VF 365
LINKS 389 PRO	MF 249
LINKS COLLECTOR	MF 119
LITIL DIVIL	MF 129
LITTLE BIG ADVENTURE	VF 335
LIVE ACTION FOOTBALL	MF 349
LOCUS	MF 309
LORDS OF MIDNIGHT 3	VF 299
LOST EDEN	VF 249
LOST IN TIME 1 + 2	VF 129
L-ZONE 2 VERS. -WINDOWS-	309
MACHIAVELLI THE PRINCE	MF 175
MADDEN NFL 96	TEL
MAGIC CARPET 2	VF 289
MANIC KARTS	MF 189
MANTIS	MF 399
MARCO POLO	VF 289
MARINE FIGHTERS -DATA-	VF 209
MASTER PIECE COLLECTION -SSI-	299
MASTER OF MAGIC *	VF 169
MASTER OF ORION II	TEL
MECHWARRIOR II	VF 359
MECHWARRIOR II -MODULE D'EXTENSION-	MF 199
MEGAPAK 3 (12 CD)	259
MEGA RACE	MF 139
MEGARACE II	TEL
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	MF 119
MICRO MACHINES II EDITION SPECIALE	VF 229
MIG-29 FULCRUM & GUNSHIP	MF 119
MILE HIGH CLUB (8 CD)	359
MIRAGE -WIN-	289
MISSION CRITICAL*	MF 329
MONKEY ISLAND 2	VF 119
MONOPOLY	VF 289
MORTAL COIL	MF 269
MORTAL KOMBAT 3	MF 299
MYST	VF 379
MYSTIC MIDWAY	MF 149
MYTHES ET LEGENDES	VF 279
NASCAR TRACK PACK	MF 189

CD ROM PC

Titre	Prix
NAVY STRIKE	MF 289
NBA JAM	MF 339
NBA LIVE 96	VF 355
NEED FOR SPEED	MF 349
NHL HOCKEY	MF 99
NHL HOCKEY 96	MF 389
NHL HOCKEY 95	MF 325
NHL POWERPLAY 96	TEL
NOCTROPOLIS	VF 129
NORTH & SOUTH	99
NOVASTORM (+ 2 JEUX)	239
OVERLORD	VF 139
PACIFIC ISLAND	MF 149
PANZER GENERAL II -WIN-	MF 349
PERFECT GENERAL II	199
PERFECT PINBALL	MF 179
PGA 486 + FIFA SOCCER + F1 GRAND PRIX	MF 299
PHANTASMAGORIA	VF 439
PINBALL FANTASIES DELUXE	MF 279
PINBALL ILLUSIONS	MF 265
PINBALL MANIA -WINDOWS-	MF 279
PITFALL -WINDOWS 95-	VF 365
PIZZA TYCOON	299
PLAYER MANAGER II	VF 289
POLICE QUEST SWAT	MF 385
POOL CHAMPION	TEL
POPULOUS II + POWERMONGER	MF 119
POWER, CORRUPTION & LIES COMPILATION	VF 299
POWER DRIVE	MF 179
POWERHOUSE	VF 359
PRIMAL RAGE	MF 169
PRISONER OF ICE	VF 309
PRIVATEER	MF 119
PROJECT NOMAD	MF 239
PRO PINBALL : THE WEB	MF 279
PSYCHIC DETECTIVE	MF 369
PSYCHOTRON	MF 299
PSYCHO PINBALL	VF 299
QUARANTINE	MF 129
QUEST & FUN	MF 169
QUEST FOR GLORY IV	MF 299
RAVENLOFT	169
RAVEN PROJECT	MF 279
RAYMAN	VF 289
REBEL ASSAULT	VF 199
REBEL ASSAULT 2	MF 365
RED BARON + RAILROAD TYCOON	MF 139
RED GHOST	VF 319
RED STORM RISING + SILENT SERVICE II	MF 139
RENEGADE -BATTLE FOR JACOBS STAR-	MF 299
RETRIBUTION	MF 149
RIDDLE OF MASTER LU	VF 329
RIPPER	TEL
RISE 2	MF 339
RISE OF THE ROBOTS II	TEL
ROAD WARRIOR	MF 139
ROBOCOP 3	MF 139
ROYAL FLUSH PINBALL	249
S.T.O.R.M*	VF 349
SAM & MAX	VF 159
SCREAMER	MF 249
SEA LEGENDS	VF 289
SECRET WEAPONS OF THE GERMAN LW	MF 159
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	VF 289
SHADOWCASTER	MF 119
SHADOW OF THE COMET	VF 299
SHANGAI -GRANDS MOMENTS-	VF 359
SHANNARA	MF 329
SHELLSHOCK*	MF 279
SHIVERS	VF 349
SHOCKWAVE ASSAULT -WIN 95-	MF 269
SILENT HUNTER	TEL
SILENT STEEL	VF 319
SILENT THUNDER	TEL
SIM CITY 2000 -COLLECTION- WIN	VF 359
SIM CITY ENHANCED	VF 129
SIM ISLE*	VF 335
SIMON THE SORCEROR II	VF 299
SIM TOWER	VF 329
SLIPSTREAM 5000	MF 239
SPACE BUCKS -WIN-	TEL
SPACE HULK	MF 109
SPACE QUEST 6	VF 345
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	MF 319
SPACESHIP WARLOCK	MF 269
SSN-21 SEAWOLF	VF 119
STAR CRUSADER	MF 239
STARDUST SUPER EDITION	MF 139
STAR TREK 25. ANNIVERSAIRE	VF 129
STAR TREK EMISSARY COLLECTION	299
STAR TREK - THE NEXT GENERATION	VF 369
STEEL PANTHERS	VF 339
STONEKEEP	VF 355
STRICKE COMMANDER	MF 119
STRIKER	MF 239
SUKHOI SU-27 FLANKER*	VF 359
SUPER KARTS	VF 149
SUPERSKI PRO	MF 129
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	139
SYNDICATE + UFO	VF 239
SYNDICATE PLUS	VF 119
TERMINAL VELOCITY	229
TERMINATOR -THE FUTUR SHOCK-	MF 329
TERRA NOVA	TEL
TEKWAR	MF 259
TFX	MF 139
TFX EUROFIGHTER 2000	VF 319

CD ROM PC

Titre	Prix
THE 7TH GUEST	MF 129
THE 11TH HOUR	VF 299
THE CIVIL WAR	VF 359
THE DAEDALUS ENCOUNTER	VF 329
THE DARK EYE	VF 349
THE DIG	VF 375
THE HIVE -WIN 95-	MF 299
THEIR FINEST HOUR	MF 159
THEME PARK + TRANSPORT TYCOON	VF 329
THE MUMMY	TEL
THE ORION CONSPIRACY	VF 329
THE RAVEN PROJECT + TAPIS SOURIS	149
THIS MEANS WAR	309
THORIN'S PASSAGE	VF 359
THUNDERSCAPE -SSI-	VF 349
TIE FIGHTER COLLECTION	MF 349
TIME GATE - LE SECRET DU TEMPLIER-	VF 329
TILT	MF 259
TOP GUN -MICROPROSE-	MF 349
TOWER	TEL
TRACK ATTACK	TEL
TRANSPORT TYCOON DELUXE	VF 299
TRIVIAL PURSUIT	VF 289
TWISTED METAL	TEL
ULTIMA 7 THE COMPLETE	MF 129
ULTIMA UNDERWORLD 1 + 2	MF 129
ULTIMATE DOOM	MF 259
ULTIMATE GAME COLLECTION	199
UNDER A KILLING MOON	VF 219
UNIVERSE	MF 119
URBAN RUNNER -LOST IN TOWN-*	VF 399
US NAVY FIGHTER GOLD	VF 399
VIRTUA CHESS	VF 299
VIRTUAL CHESS -WIN 95-	VF 309
VIRTUAL KARTS -MICROPROSE-	VF 289
VIRTUAL POOL	MF 349
VIRTUAL SNOOKER	TEL
VOODOO LOUNGE ROLLING STONES	MF 249
WACKY WHEELS	119
WARCRAFT	MF 349
WARCRAFT II	MF 349
WARGAME COLLECTION -SSI-	299
WARHAMMER *	VF 359
WARRIORS	VF 299
WEREWOLF VS COMANCHE	VF 379
WESTWOOD ANTHOLOGIE	TEL
WETLANDS	MF 259
WHO SHOT JOHNNY ROCK	329
WING COMMANDER II	MF 119
WING COMMANDER 4	VF 419
WING NUTS	TEL
WIPE OUT	MF 299
WITCHAVEN	MF 299
WORMS	VF 279
WRESTLE MANIA	TEL
XCOM -TERROR FROM THE DEEP-	VF 299
X-WING COLLECTOR	MF 339
Z*	VF 299
ZEPHYR	MF 99
ZEPPELIN	299
ZONE RAIDERS	VF 289
ZOOP	MF 239
ZORRO	MF 199

PC CD ROM CHARME

Réservé aux Adultes

Titre	Prix
ANGIE, INFIRMIERE DE NUIT *PC-MAC*	VF 229
ANAL ASIAN 2 *PC-MAC*	MF 199
BABES ILLUSTRATED *PC-MAC* (CDI A. MPEG)	MF 199
BETTY PAGE *PC-MAC*	VF 269
BIKES & BABES *PC-MAC*	MF 239
DANGEROUS CURVES *PC-MAC*	MF 239
DAYDREAMS *PC-MAC*	MF 199
DEBORAH MANGA *PC-MAC*	MF 309
DIVA X ARIANA	MF 299
DRAGHIXA INTERACTIVE	329
GIRLS WILL BE GIRLS *PC-MAC*	159
HARD SHOW GIRLS	VF 219
INTERVIEW DE PAULINE	VF 299
LA BLUE GIRL 2	MF199
LA VILLA *PC-MAC*	VF 299
LES FILLES DE MIKE ANCHER *PC-MAC*	MF 199
LES FILLES DE ALDO BERGMAN *PC-MAC*	MF 199
MAD PARADOX	MF 199
NIPPON OBSESSIONS *PC-MAC*	MF 219
OBSESSIONS CACHEES VIDEO	MF 219
PARIS NU 1900 B.E. *PC-MAC*	MF 339
PARIS X 1900 B.E. *PC-MAC*	MF 339
PASSEPORT X ... BUDAPEST	VF 249
QUASIMODO	MF 269
STRIP POKER PRO	VF 259
TABATHA INTERACTIVE *PC-MAC*	299
TABOO 12 *PC-MAC*	MF 199
VIRTUAL SEX SHOOT	MF 279
VIRTUAL VALERIE 2	MF 289
VIRTUAL VIXENS 2 *PC-MAC*	MF 179
VIRTUALLY YOURS 2	MF 249
WET DREAMS	MF 159
ZARA WHITE DBLE XPERIENCE *PC-MAC*	399

EDUCATIFS ET CULTURELS

Titre	Prix
ANGLAIS + AVANCE CD PC	419
ANGLAIS + BUSINESS CD PC	419
ANGLAIS + CONFIRME CD PC	419
ANGLAIS + DEBUTANT CD PC	419
ANGLAIS + MOYEN CD PC	419
ATLAS DE L'EUROPE CD PC	299
CEZANNE CD PC MAC	129
CINEMANIA 95 CD PC	399
DICT. HACHETTE MULTIMEDIA CD PC	649
DIVINATION CD PC MAC	249
EN COMPAGNIE DES BALEINES CD PC	279
FOU DE FOOT CD PC	259
GALILEE CD PC	319
GAUGUIN, BAUDELAIRE, TCHAIKOVSKI CD PC MAC	319
GRAND MUSEES D'EUROPE VOL. 1	299
GRAND MUSEES D'EUROPE VOL. 2	299
KIYEKO CD PC	259
LA CONQUETE DE L'ESPACE CD PC	299
LES ANNEES MITTERAND CD PC	259
LES FABLES DE LA FONTAINE CD PC MAC	319
LES STARS DU LOUVRE CD PC MAC	279
MON PREMIER DICTIONNAIRE CD PC	425
PARIS CD PC	299
REMBRANDT CD PC	329
REQUINS ! CD PC	279
RODIN CD PC MAC	335
SIM TOWN -WINDOWS- CD PC	289
TUNELAND CD PC	269
ULYSSE CD PC MAC	259
VAN GOGH CD PC	149
VERMEER CD PC	329

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

Titre	Prix
GRAVIS JOYSTICK IBM FIREBIRD	439
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	259
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
GRAVIS FLICHTSTICK PHOENIX	799
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	599
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	899
VOLANT FORMULA T2 -THRUSTMASTER-	1149
ACM GAME CARD THRUSTMASTER	279
RUDDER CONTROL SYSTEM -THRUSTMASTER -	999
XL ACTION CONTROLEUR -THRUSTMASTER-	279

AMIGA

Titre	Prix
1869 A1200	MF 85
ALADDIN A1200	VF 129
ALIEN BREED 3D A1200	MF 249
ALIEN BREED TOWER ASSAULT A1200	MF 129
ALL NEW WORLDS OF LEMMINGS A1200	MF 69
BENEFACTOR	MF 59
BILLARD AMERICAIN	MF 89
BITMAP BROTHERS COMPILATION	MF 109
BODY BLOWS	MF 175
BRIAN THE LION AMIGA 1200	MF 199
BUBBA 'N' STIX	MF 59
CANNONFODDER II	VF 239
CARTON ROUGE A1200	VF 279
DAWN PATROL	315
DESERT STRIKE	129
ELFMANIA	MF 89
FIFA SOCCER A1200	VF 139
FOX COLLECTION	MF 99
HEIMDALL II A1200	VF 169
HIRED GUNS	MF 59
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER 94	MF 59
JAMES POND III A1200	MF 59
JUMP COLLECTION	MF 99
K240	MF 139
KICK OFF III A 1200	VF 285
LE ROI LION A1200	VF 135
MANCHESTER UNITED	149
MONSTERBUSINESS	MF 109
MR NUTZ	MF 99
OVERLORD	VF 255
PATRICIAN	VF 99
PINBALL ILLUSION A1200	MF 249
POWERMONGER	149
RISE OF THE ROBOTS	VF 269
RISE OF THE ROBOTS A1200	VF 289
RUFF'N TUMBLE	MF 139
RYDER CUP AMIGA 1200	MF 235
SECOND SAMURAI	MF 59
SENSIBLE SOCCER 92/93	MF 155
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95-96	VF 239
SIM LIFE (1,5 MB)	MF 65
SIM LIFE A1200-4000	MF 75
SOCCER KID	139
SPERIS LEGACY A1200	MF 239
STARLORD	VF 269
SUBWAR 2050 A1200	VF 249
SUPERSKIDMARKS	129
THEME PARK A1200	VF 139
TOTAL CARNAGE	MF 49
VIROCOP	MF 169
WAXWORKS	VF 89
X-MAS LEMMINGS 94	MF 55
ZOOL II	MF 99

MF = MANUEL EN FRANCAIS - VF = VERSION EN FRANCAIS

* LOGICIEL PAS ENCORE DISPONIBLE A LA DATE D'IMPRESSION

RCS PONTOISE B 393 461 082

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :		Port 31 F	
		Total	

FRAIS DE PORT — **France : 31 F ⟶ Livraison 24/48 h**

DOM + CEE + Suisse : 69 F TOM : 99 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

*Ou commande sur papier libre

Commandez* par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80

OUI Cochez si vous êtes présent à cette adresse tous les jours entre 8 h et 12 h ➜ pour livraison en 24 h par Jet Services

Nom...

Adresse...

....Tél : ....

Code postal......................Ville ....

❑ Je certifie être majeur (signature obligatoire pour l'achat de CD ROM Charme)

Règlement :

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement

❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE N° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Date d'expiration :......../....... Signature obligatoire............................

GEN 4 04/96

Space Bucks

Le sentier des étoiles

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **SIERRA.**
GENRE : **GESTION.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 300 F.**
CONFIG. MINI. : **486 DX33, 8 MO, CD 2X, WIN.**

Jacques « troublé » Pradel avait raison. Les extraterrestres existent bel et bien ! Mais au lieu de les disséquer devant les caméras, vous avez eu une meilleure idée : faire du commerce avec eux. Colonisez la galaxie et devenez un Bernard Tapie intersidéral !



▲ L'écran principal du jeu : la grande fenêtre est la carte de la galaxie, à gauche, les menus souvent utilisés.

L'OBJECTIF DES jeux de gestion est toujours simple : vous enrichir en développant une industrie. Les mécanismes, eux, le sont nettement moins. Space Bucks ne fait pas exception à la règle en proposant un système de jeu complexe et un environnement spatial très riche. Le principe est directement inspiré de la loi de l'offre et de la demande : vous devrez d'abord louer des planètes à leurs propriétaires, acheminer de nombreuses marchandises, tout en essayant de cumuler un maximum de bénéfices, et surtout, en devenant la plus grosse société de transport de la galaxie. La tâche sera longue, ardue, sans pitié, mais captivante. Réservez vos nuits, elles seront blanches !

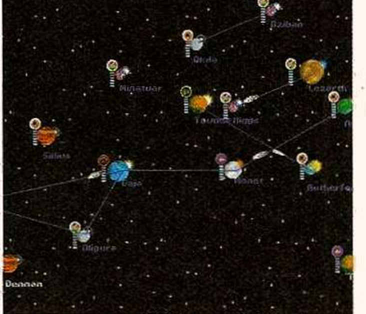
Nous sommes en 2375 (ça passe vite, hein ?). Cela fait maintenant deux cents ans que les Humains ont pris contact avec quatre races extraterrestres intelligentes : les Tesarians, les Colikars, les Krec n'Had et les Secanii. Ils ne sont pas tous très beaux à voir, mais, grâce à eux, l'humanité a beaucoup progressé technologiquement et a fondé des colonies humaines un peu partout dans l'univers. Malheureusement, en 2333, les Maldorians ont mystérieusement disparu en emportant avec eux le secret du voyage intersidéral à vitesse luminique. Cette perte a considérablement ralenti les relations entre les différentes civilisations, au point que tout est à reconstruire. Et devinez quoi ? En 2375, il est à nouveau possible de voyager à la vitesse de la lumière : la galaxie est un territoire commercialement vierge où le transport est à reconstituer intégralement… Qui va se faire des « bollocks » spatiales en or ? Vous allez créer votre société de transport et convoyer plusieurs sortes de marchandises (nourriture, produits chimiques, métal, etc.) de planète en planète au moyen de vaisseaux. Chaque planète appartenant déjà à l'une des cinq civilisations en présence, vous devrez négocier des droits afin de pouvoir y installer vos industries. Ensuite, vous examinerez



Le chargement de votre vaisseau est une étape du jeu très importante, ne la négligez jamais. ▶



Damned ! Des ▶ pirates ont capturé l'un de vos vaisseaux ! Vous n'avez plus qu'à traiter avec eux...



Plus la partie avance et plus le réseau de routes se complique. Vous pouvez désactiver son ▼ affichage.



Cet écran ▲ détaille les industries développées sur la planète et donne tous les renseignements utiles.



Cet écran inventorie ▲ tous vos vaisseaux : les miens n'ont ni armes, ni boucliers : des cibles faciles !

Pour négocier la location d'une ▲ planète, il faut payer un loyer puis effectuer des constructions.



◀ Vos usines chimiques polluent une des planètes que vous louez : il est nécessaire d'évacuer vos déchets au plus vite !

le type de marchandise fabriqué par telle ou telle planète et le genre de produit dont elle a besoin. Ceci fait, il ne vous restera plus qu'à remplir vos vaisseaux des cargaisons adéquates, de leur assigner un plan de route et d'encaisser les bénéfices !

Petit patron deviendra gros

Heureusement, il ne suffit pas d'envoyer vos nefs en balade. Le transport de marchandises standard (nourriture, carburant, passagers) est rapide à mettre en place mais rapporte très peu à longue échéance. Vous devrez donc créer des industries autrement profitables, comme les armes, les animaux exotiques ou les produits médicaux, en construisant des usines sur les planètes louées. Seulement il y a deux hic : d'abord, seules certaines civilisations alien savent élaborer les produits spéciaux à condition d'avoir atteint un certain niveau de développement (les Tesarians sont les seuls à élever les animaux exotiques, les Secanii fabriquent des armes, etc.), ensuite, toutes les planètes n'en sont pas demandeuses. C'est là que plans de route et stratégies interviennent : une fois vos vaisseaux chargés de ses cargaisons spéciales, il faudra les acheminer vers la ou les planètes intéressées les plus proches, en définissant des itinéraires.

Pour compliquer le tout, vous n'êtes pas le seul transporteur de la galaxie : trois concurrents gérés par l'ordinateur (pas de multijoueur disponible, dommage !) sont bien décidés à vous marcher sur les pieds.

Il faut donc faire évoluer vos planètes de manière à pouvoir rapidement concevoir des produits spéciaux, repérer les clients potentiels les plus proches, construire de nouvelles industries, vérifier l'indice de satisfaction des planètes sur lesquelles vous êtes établi (en cas d'insatisfaction, vous êtes mis dehors !), et j'en passe... C'est bien entendu en colonisant le plus de planètes possibles et en optimisant les cargaisons de vos vaisseaux que vous parviendrez à créer des réseaux de transports viables, et à dégager des bénéfices.

Une fois commencée, il faut bien avouer que la partie devient vite fastidieuse et qu'à défaut d'un second ▶



▲ Cette jeune femme est chargée de vous annoncer les bonnes nouvelles comme les catastrophes.



▲ La barre verticale à gauche des planètes indique leur niveau de développement. Oculos est très avancée.

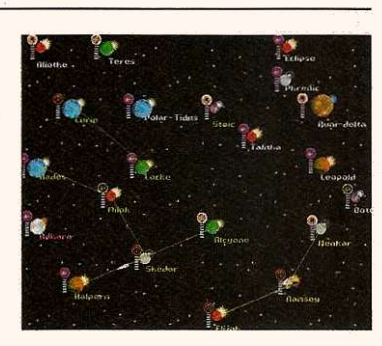
L'avis de Luc-Santiago



Space Bucks est une réussite ! L'interface touffue est agréable à utiliser, les graphismes sont fins, soignés, explicites, et la conduite du jeu demande réflexion et adresse financière (peut-être trop !). Les nombreux paramètres à gérer et l'environnement garantissent une durée de vie conséquente mais destinent ce jeu à un public averti : la prise en main est plutôt fastidieuse et exige une concentration de chaque instant. Une réserve cependant : la confusion des grands réseaux de transport qui nuit un peu à l'intérêt de l'ensemble.



◀ Cet écran vous permet d'élaborer vous même les vaisseaux dont vous avez besoin.



Les lignes entre ▶ les planètes correspondent aux itinéraires des vaisseaux. C'est presque du dessin vectoriel !



Quand vous avez affaire à des pirates, une séquence illustre la décision que vous avez prise. ▼

◀ La planète Gauss achète beaucoup de choses et notamment des armes : toutes n'en sont pas friandes.

▶ cerveau pour parvenir à gérer tous les paramètres, vous serez obligé de régler la vitesse de jeu au minimum pour ne pas être dépassé par les événements ; chaque année, des vaisseaux plus rapides et plus gros apparaissent (vendez les vieux, achetez les neufs !), des imprévus surviennent (contamination de marchandises, accidents, grèves, attaques, etc.), de nouvelles armes et boucliers sont mis au point, etc. Comme dans Theme Park, un bilan général de votre société vous est présenté à chaque fin d'année, et vous permet non seulement d'y voir plus clair dans vos dépenses et vos bénéfices, mais vous indique aussi votre place par rapport aux concurrents.

Lorsque vous aurez assimilé le système de jeu de Space Bucks, vous pourrez activer une foule d'options avancées : les *Opérations Secrètes* permettent de recourir à des méthodes peu orthodoxes (sabotage de planètes et vaisseaux, sape ou gonflage de l'indice de satisfaction d'une civilisation, etc.), la *Bourse* autorise vos concurrents à investir dans votre société (s'ils en possèdent 51 %, ils en prennent le contrôle !), la *Construction* de vaisseaux personnalisée vous permet de concevoir un appareil sur mesure, etc.

N'oubliez pas aussi de bien équiper vos vaisseaux : les pirates de l'espace prennent parfois vos convois en otage. S'ils sont bien armés, résistez, s'ils sont plus rapides que vous, fuyez, sinon, vous n'avez pas le choix, payez la rançon !

Space Bucks est donc loin d'être un jeu linéaire. De plus, des bulletins d'information en vidéo vous annoncent périodiquement catastrophes, bonnes nouvelles, état de santé des sociétés et classement, ce qui renforce autant l'ambiance que l'angoisse de l'imprévu.

La bataille promet donc d'être longue et acharnée : comptez plusieurs dizaines d'heures avant que la galaxie soit entièrement colonisée. Et autant de plaisir intense ! ■

Luc-Santiago Rodriguez



La liste des ▶ vaisseaux disponibles commence à s'allonger. Chacun correspond à une marchandise particulière.



▲ Les flashs à la télévision vous tiennent informés des dernières découvertes technologiques.



INTÉRÊT — HIT

GRAPHISME	13
SON	12
ANIMATION	10
DURÉE DE VIE	17

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 90, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

✔ Sa richesse.
✔ Son interface soignée.
✔ Prenant.
✘ Zooms inadaptés.
✘ Un peu lent.
✘ Musique énervante.

Le contre-avis d'Olivier

Passionné par les jeux de gestion, c'est la bave aux lèvres que j'attendais Space Bucks. Il faut bien avouer que de prime abord, on a un peu de mal à s'y retrouver, et il a bien fallu se résoudre à se plonger dans le manuel pour comprendre les subtilités. Pas de panique. Au bout d'une heure, on est dedans et il devient vraiment intéressant puisqu'on se retrouve un peu dans un Railroad Tycoon spatial. Un reproche : le jeu devient vite assez fouilli et la doc n'est pas toujours très précise. Un très bon jeu quand même.

INTÉRÊT : ★★★

REJOIGNEZ LA FORCE !



Créez votre E-Mail
Dialoguez en direct
Questionnez la Rédaction
100 Mo de nouveaux
sharewares par mois
Consultez nos news
Des nouvelles soluces
complètes tous les mois

Créez votre E-Mail
Dialoguez en direct
Questionnez la Rédaction
100 Mo de nouveaux
sharewares par mois
Consultez nos news
Des nouvelles soluces
complètes tous les mois
Créez votre E-Mail
Dialoguez en direct
Questionnez la Rédaction
100 Mo de nouveaux
sharewares par mois
Consultez nos news
Des nouvelles soluces
complètes tous les mois
Créez votre E-Mail
Dialoguez en direct
Questionnez la Rédaction
100 Mo de nouveaux
sharewares par mois
Consultez nos news
Des nouvelles soluces
complètes tous les mois

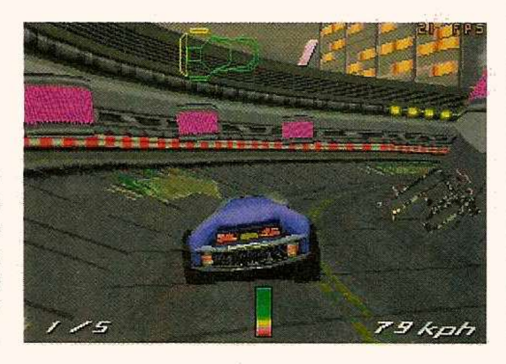
3615 GEN4 : tout savoir sur tout !

Éditeur PRESSIMAGE 2,25F/MN

Track Attack

L'art du chauffard

FORMAT :	**PC CD-ROM.**
ÉDITEUR :	**MICROPROSE.**
GENRE :	**ARCADE.**
DATE DE SORTIE/PRIX :	**DISPONIBLE. PRIX N. C.**
CONFIG. MINI. :	**PC 486 DX2-66, 8 MO, CD 2X.**



Les gros ▶ bumpers roses sont à éviter : ils vous font rebondir violemment.



▲ Mes adversaires ne parviennent pas à remonter la pente ; ils resteront coincés !

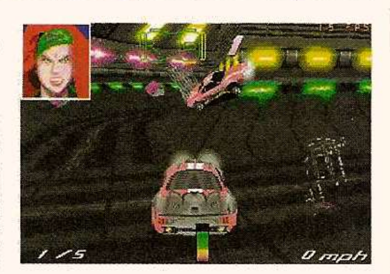
C'EST VRAI qu'entre Wing Commander, Gabriel Knight, EF 2000 ou Warhammer, on avait un peu oublié ce qu'était un bon petit jeu d'arcade. Certes, Earthworm Jim ou Rayman sont là pour détendre les pilotes lassés de descendre du Sukoï ou les généraux en herbe exténués par leurs campagnes militaires, mais il faut avouer qu'il y est plus question de réflexes que de véritable arcade. Les fans de petits jeux sous Windows qui recherchent quelques instants de plaisir ludique brut seront probablement ravis

Face aux grosses productions et aux simulations évoluées, Microprose a décidé de frapper là où personne ne l'attendait : du côté de l'arcade. Track Attack renoue avec les jeux d'action pure où toute réflexion est bannie : conducteurs du dimanche, bonsoir !

À ma gauche, des pieux. Il y a souvent des bumpers de l'autre ▼ côté... Arghh !



de découvrir Track Attack, même s'ils devront rendre visite à notre vieil ami le Dos pour en profiter. Étrange en effet de voir un tel jeu s'ajouter à la collection d'un éditeur spécialisé dans des produits sérieux comme Grand Prix 2, Civilization, et plus près de nous, Top Gun. Les aficionados de l'éditeur risquent d'être surpris : ils ne trouveront dans Track Attack ni écurie de course à gérer, ni huile à vérifier : rien que du « fun » ! Inutile donc de chercher les cinquante menus déroulants chers à Monsieur Microprose, ni même la liste des touches : pour disputer une course vous devrez juste savoir manœuvrer un petit bolide. Les écrans



▲ Carambolage dans un carrefour : la conductrice est furax ! Pas le temps de dresser un constat !



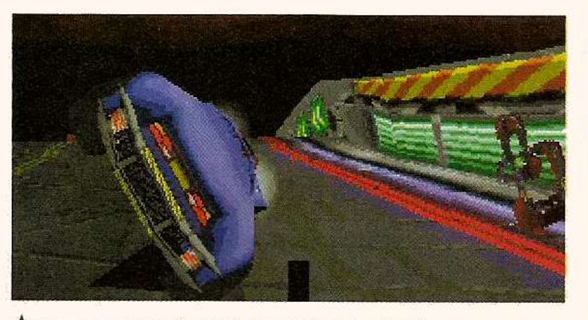
▲ La vue extérieure permet de voir la faible portée des phares !



◀ Si vous avez une seconde, jetez un œil sur les paysages qui apparaissent en fond. Ils sont différents sur chaque circuit.



Lorsque vous ▲ prenez trop de chocs, la visibilité s'amoindrit méchamment.



▲ Avec un peu d'entraînement, on arrive à rouler sur deux roues : demain je m'attaque au record de Rémy Julienne !

◀ Ce jerrican va recharger le turbo (à moitié vide, en bas au milieu) : à moi la vitesse !

de présentation en SVGA vous accueillent de manière conviviale : tout est clair, propre et bien rangé. Dans les options, vous pouvez choisir votre véhicule, paramétrer la difficulté, redéfinir la luminosité, bref, rien de bien sorcier. Ensuite, lorsque vous aurez fini d'admirer l'interface, vous éprouverez peut-être l'envie de commencer à jouer : trois modes s'offrent à vous. Faites donc un petit tour par le mode « Practice », cela vous permettra de vous familiariser avec les commandes en courant seul sur l'un des douze circuits. Ça vous a plu, mais vous voulez aller plus loin ? Hop, un clic sur « One Race » et vous pourrez affronter quelques adversaires sur le circuit de votre choix.

La carotte

Après ces petits échauffements, il sera peut-être l'heure de passer au plat de résistance et de vous lancer dans une compétition. C'est parti ! Et c'est là que ça devient marrant : vous allez courir une saison complète sur l'intégralité des circuits. Le but est bien sûr d'arriver premier le plus souvent possible. De même qu'il est inutile de chercher à faire avancer un âne sans lui promettre une carotte, il est vain de faire jouer quelqu'un sans qu'il n'ait rien à gagner. Ici, l'enjeu est simple : chaque victoire vous rapporte des points et de l'argent. Les points déterminent votre classement général, et l'argent sert à « upgrader » votre voiture et à réparer les dégâts subis pendant les courses. Car il faut bien admettre qu'au départ, votre veau ne dépasse pas les 70 km/h ; la sensation de conduire un tracteur est bien réelle. Ne vous inquiétez pas, vous pourrez rapidement améliorer votre moteur et doubler les escargots qui vous dépassent, narquois. Cependant, vous ne serez pas au bout de vos peines. Non seulement les chocs infligent des dommages à votre belle voiture, mais en plus, les circuits s'équipent petit à petit de drôles de pièges : de gros bumpers vous envoient valdinguer en tous sens, des pieux écorchent salement votre carrosserie et des jets de flammes grillent vos pneus. Si vous ▶



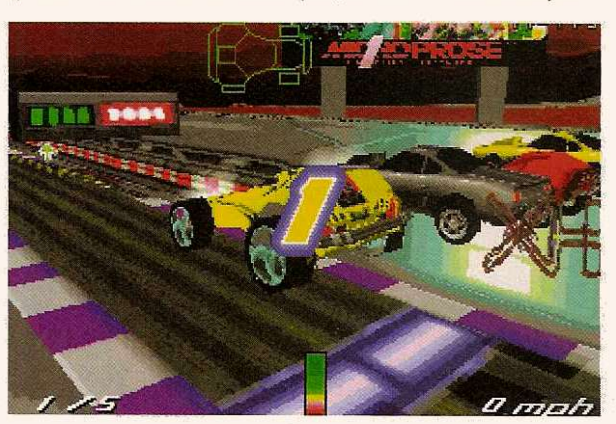
◀ Les circuits sont souvent sur plusieurs niveaux. Il faut parfois sauter pour y accéder...

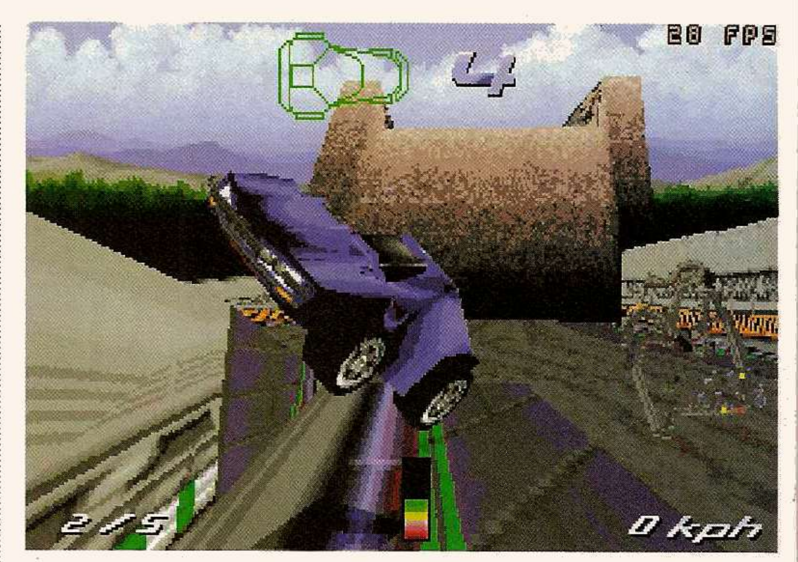
L'avis de Luc-Santiago



C'est clair : on est là pour s'amuser. C'est de la course automobile bon enfant, le type même de jeu avec lequel on est familiarisé en dix secondes, et auquel on se surprend à jouer plus longtemps qu'on ne l'aurait cru. Notons tout de même que Track Attack ne commence à être intéressant et jouable qu'à partir du moment où vous aurez amélioré votre voiture. Dommage d'imposer au début du jeu des véhicules aussi lents ! Ceci dit, les petites options (multijoueur, etc.) font oublier une prise en main qui peut rebuter.

▼ Non, les voitures ne volent pas, elles attendent le départ !





Aïe, aïe, aïe, ▲ quelle réception ! On peut aussi atterrir à côté du circuit.



◀ Cette grosse clef répare tous vos dégâts en un clin d'œil ! Bien mieux qu'un mécano !

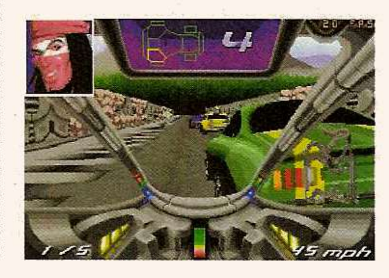
▶ n'y prenez pas garde, au bout de quelques accrochages, une grosse fumée noire et des trous dans le pare-brise témoigneront du délabrement inquiétant de votre tas de tôle : direction le garage ! Il faut donc aller le plus vite possible, éviter les pièges, récupérer les bonus, faire des queues de poissons à vos adversaires, tout ça en gardant le sourire !

Track Attack se démarque de jeux comme Screamer ou Fatal Racing par son côté très cartoon. Les voitures ont des formes rondes, des couleurs vives, et les circuits sont complètement fantaisistes. Les véhicules sont très maniables, grimpent sur des parois à 90°, rebondissent comme des boules de flipper contre les bumpers, prennent leur envol sur des rampes pour retomber comme des fleurs, bref, on nage dans du Tex Avery shooté à l'huile de vidange. Les équilibristes en herbe pourront même rouler latéralement sur deux roues pour éviter des obstacles ! L'animation est heureusement à la hauteur de cette farandole automobile et VGA aidant, on bénéficie d'une bonne fluidité sur un petit Pentium. Les graphismes sont assez détaillés et les textures hautes en couleur, qui rendent le jeu visuellement très agréable. Ceci dit, s'amuser c'est bien, mais vous devrez tout de même gérer l'argent que vous rapporteront vos victoires et améliorer dès que possible blindages, roues, carrosserie et surtout, moteur, car sans lui, point de salut ni vitesse !



▲ Les sauts sont complètement démesurés... Adieu petit déjeuner, bonjour pare-brise taché...

Lorsqu'on double un adversaire, son visage s'affiche ▼ en haut à gauche.



Les cinglés du volant

Pendant les courses, vous bénéficierez de bonus qui vous aideront à gagner : certains réparent entièrement vos dommages, d'autres rechargent le précieux turbo (qui multiplie votre vitesse par deux mais s'épuise vite), d'autres encore intervertissent votre position avec celle du premier ! On s'en doute, Track Attack prend tout son sel en multijoueur : vous pourrez justement affronter jusqu'à quatre amis en Link, modem ou réseau : attention aux entourloupes ! Les circuits sont assez variés : dénivelées, bosses, tremplins, tout est là pour mettre votre habileté à rude épreuve. Comme dans Destruction Derby, les carrefours provoquent parfois des carambolages inattendus, mais très amusants.

Track Attack fait finalement partie de ces jeux simples auxquels on peut jouer sans même en avoir envie ! ■

Luc-Santiago Rodriguez



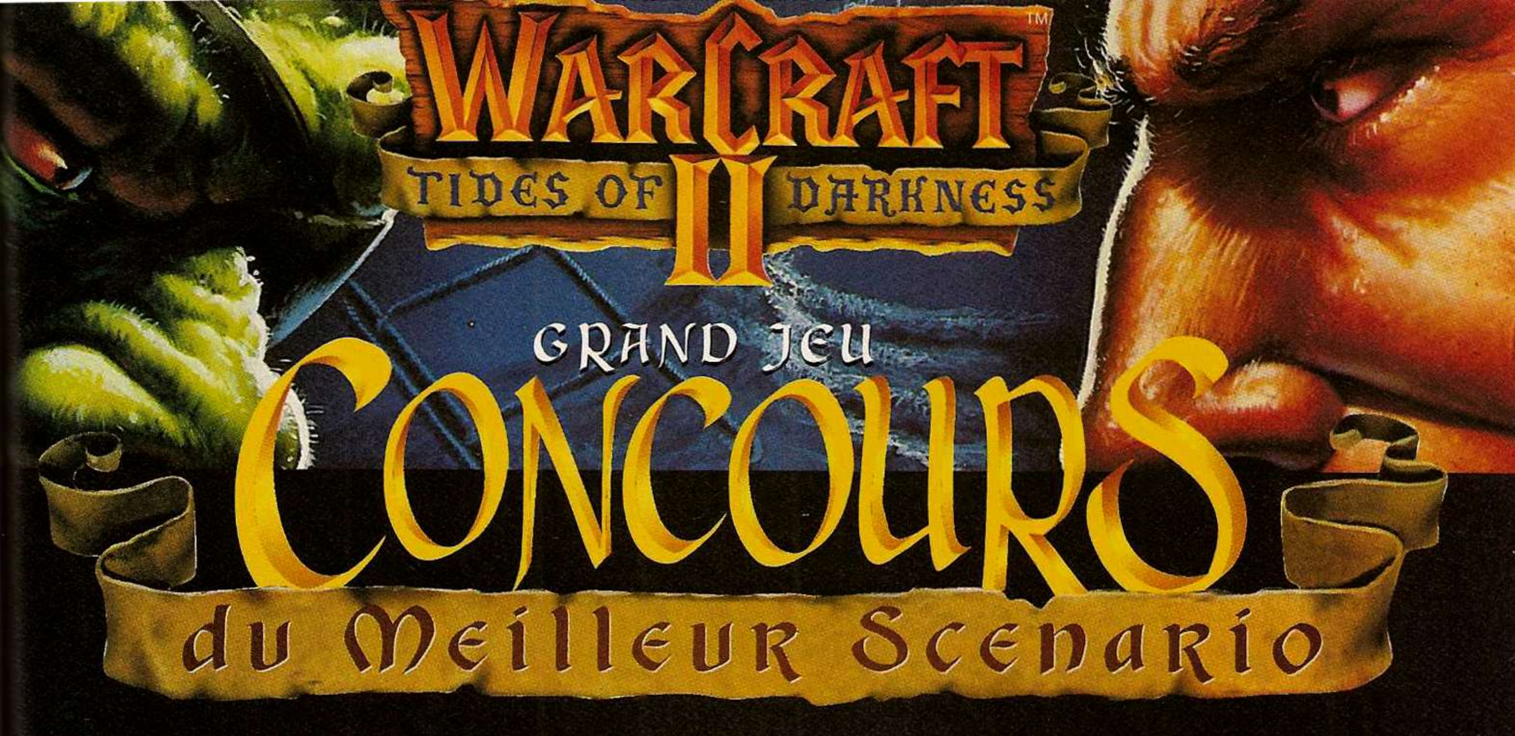
INTÉRÊT ★★

GRAPHISME	13
SON	-
ANIMATION	15
DURÉE DE VIE	11

✔ L'animation.
✔ Sa simplicité.
✔ Le design des voitures.

✔ Un peu répétitif.
✔ Impression de vitesse.

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PENTIUM 75 avec 8 Mo de Ram.









Utilisez l'éditeur de scénario pour créer VOTRE SCÉNARIO !

Orc ou humain, stratégique ou délire, sons terrifiants ou humoristiques, tout est permis pour créer le scénario qui sera visualisé et testé par BLIZZARD Entertainment™



1er prix

Un an de jeux offert par GEN 4.

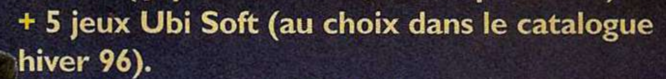
2 jeux par mois au choix dans les catalogues Ubi Soft.





2ème et 3ème prix

- Un accessoire dans la gamme Fun Access (Joystick, Paddle, Souris pour PC).
- \+ 5 jeux Ubi Soft (au choix dans le catalogue hiver 96).
- \+ un abonnement à GEN 4.
- \+ Un package de Goodies Warcraft II : Tides of Darkness™ (tapis souris, tee shirt, jeux de cartes, casquettes, ...)



4ème au 10ème prix

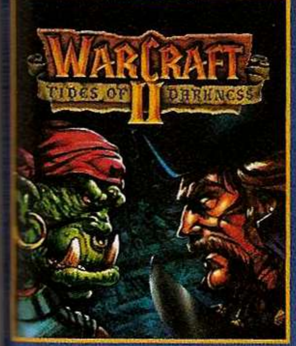


- Un package de Goodies
- Un jeu Ubi Soft (au choix dans le catalogue hiver 96)



11ème au 25ème prix

Un tee Shirt Warcraft II : Tides of Darkness™



- Disponible sur CD-ROM PC en version anglaise avec documentation en français.
- Bientôt en version française intégrale.
- De nouvelles missions au printemps 96.

Retournez le scénario sur disquette avec votre nom et adresse avant le 31 Avril 1996 (le cachet de la poste faisant foi) à GEN 4 Concours WARCRAFT II - 5/7 rue Raspail 93108 Montreuil cedex.

EXTRAITS DU RÉGLEMENT

1) UBI SOFT et le magazine GEN 4 organisent un concours qui sera clos le 31.04.96 à minuit, le cachet de la poste faisant foi. 2) La participation est ouverte à tous, à l'exception des membres d'UBI SOFT et de GEN 4. Elle implique l'envoi d'un scénario sur disquette à 3) Le réglement de ce jeu concours peut être obtenu sur simple demande à l'adresse d'UBI SOFT. 4) Les scénarios seront départagées par un jury de la rédaction de GEN 4.

Terra Nova
Fight unlimited

FORMAT :	PC CD-ROM.
ÉDITEUR :	UBI SOFT/LOOKING GLASS TECHNOLOGIES.
GENRE :	SIMULATION DE COMBAT.
DATE DE SORTIE/PRIX :	DISPONIBLE VF. ENV. 350 F.
CONFIG. MINI. :	PENTIUM 60, 8 MO, CD 2X.

Il y a un an, Flight Unlimited, un soft de voltige aérienne développé par Looking Glass, motivait immanquablement les deux mêmes remarques : « c'est beau » et « zut, aucun ennemi à descendre ». Avec Terra Nova, la seconde proposition devient fausse.

AN 124, nouvelle ère (le futur, quoi !). Les intérêts de la colonie Centauri sont menacés par des « spatio-pirates » venus d'ailleurs. Une troupe d'élite est envoyée sur place. Vous en faites partie : ça va saigner. Voilà le scénario de base, il évoluera au cours du jeu à travers de nombreuses séquences cinématiques (vidéo incrustée sur décor 3D). Vous découvrirez ainsi que les pirates sont guidés par une puissance extérieure, qu'il y a un traître parmi vous, que le bar est très fréquenté, que vos coéquipiers (et coéquipières !) ont eux aussi leurs petits problèmes... mais pour vivre tout cela jusqu'au Happy End final, il va vous falloir d'abord réaliser dans l'ordre les quarante missions qui composent ce jeu. Or, être harnaché quarante fois dans une lourde armure équipée des dernières innovations high-tech pour être ensuite largué en terre hostile, c'est beaucoup. Oh, bien sûr, il y a quand même quelques contreparties. *Primo*, les missions se déroulent toutes en extérieur sur des planètes aux topographies variées : montagneux, insulaire, lunaire, etc. Vous allez donc voir du pays. *Secundo*, loin de vous limiter à des actions d'éradication massive, votre hiérarchie vous assignera des objectifs de reconnaissance, de prise de véhicule ou de bâtiment, de réparation d'équipement, de sauvetage... bref, vous allez devenir le « couteau suisse » de l'intervention commando et votre CV prendra rapidement des allures de lis-

Loi physique : tout ennemi qui explose disperse ensuite des morceaux d'armure sur plusieurs centaines ▼ de mètres.



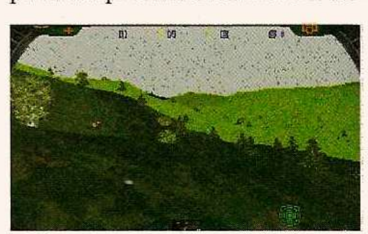


▲ Un extrait de la scène cinématique de début. Quel horreur : un cyber-zombie !

J'attends, en vision nocturne, que mon technicien daigne réparer ce télescope défectueux. ▶



▲ Même lorsqu'il y a beaucoup d'unités à l'écran, Terra Nova reste fluide... sur un Pentium 90 !



▲ Un éclair sous la pluie presque trop réaliste. Euh, repli stratégique... j'ai peur du tonnerre.



▲ Quelques minutes de trêve : ma coéquipière prend un bain de pieds tandis que j'admire les reflets dans l'eau. Le bonheur !



▲ Vue avec incrustation d'écrans « gauche/arrière/droit », tout cela en temps réel, bien sûr.







À quelques petites variations près, les scènes cinématiques « enrobant » les missions sont identiques : pose de l'armure **(1)**, largage en zone ennemie **(2)**, retour à la base **(3)**.

ting informatique. Motivant, non ? Bon d'accord, pour revenir aux conditions de travail, il faut reconnaître que les trois armures disponibles (standard, éclaireur ou lourde) sont un peu contraignantes, mais elles offrent des fonctionnalités remarquables. Pour commencer, vous pourrez leur adjoindre toutes les armes disponibles, du simple laser au fusil thermique, en passant par le lance-grenades (13 armes en tout), voire les doter de divers équipements défensifs, comme des boucliers de force ou des tourelles automatiques (neuf différents). Ensuite, chaque armure, totalement fermée, est dotée d'une caméra vous permettant de visualiser l'environnement extérieur via un écran multifonction très performant : ciblage automatique avec affichage d'informations sur la cible, carte stratégique, radar courte portée, vision de nuit, zoom intégré… la totale ! Quant à l'affichage vidéo, bien qu'en « simple VGA », il est tout à la fois beau et d'une lisibilité parfaite, avec des couleurs bien distinctes et surtout une profondeur de champ jamais vue dans un jeu en 3D temps réel : aucun clipping (apparition brutale des éléments, à l'horizon), vous voyez tout, de zéro mètre à l'infini, dans les limites de la perception humaine. Seul problème, en cas d'altération, l'écran se fissure et se couvre de parasites, votre système de visée devient moins précis, bref, vous sombrez doucettement dans l'horreur… cela dit, un p'tit coup de « module réparateur » et c'est reparti comme en quarante ! Enfin, grâce au Jetpack intégré dans votre armure, vous pourrez même léviter à haute altitude. Incroyablement génial, nooon ?

Une profondeur de champ jamais vue dans un jeu en 3D temps réel

Une simulation futuriste ?

Il est vrai que le nombre de fonctions disponibles peut inquiéter le débutant. Vous devez en effet utiliser le clavier d'une main pour vous déplacer et tourner/lever/baisser la tête, et, simultanément, manœuvrer la souris de l'autre main pour cibler/shooter les ennemis (directement sur la fenêtre visuelle) ou accéder aux fonctions de votre équipement dernier cri (sur une ▶





▲ La mission accomplie, un vaisseau viendra vous récupérer au « pick-up point », sinon…

◀ En dehors des déplacements (clavier), toutes les fonctions de votre armure sont accessibles à l'aide d'un simple clic.



Pour échapper ▶ très brièvement au combat, une petite élévation en Jetpack...



En dehors du jeu proprement dit, les écrans sont tous en SVGA 256 couleurs. Ici un menu ▼ de jeu (assez traditionnel).



◀ Toutes les deux missions environ, le soft vous gratifie d'une longue scène cinématique.

Les petits flocons ▶ de neige qui tombent, j'trouve ça acht'i poétique. Pas vous ? Bon, alors, Zaaak !



▶ sorte de tableau de bord). Sur le papier, tout cela peut paraître hautement pénible. Pourtant, à l'usage, il n'en est rien. Au regard du nombre de commandes disponibles, l'interface de Terra Nova est optimale : « intuitive » (mots/icônes), très accessible, rapide à manipuler... pour une simulation, elle représente même un modèle du genre. Et oui, j'ai bien dit « simulation ». Lâcher un tel mot pour un jeu futuriste peut surprendre mais son usage est légitime. D'abord, et surtout, parce que les mouvements de votre personnage sont gérés de manière réaliste : vitesse de déplacement liée à la nature du terrain (route, eau, sable, reliefs, etc.), recul lorsque vous êtes touché ou que vous utilisez le lance-grenades, possibilité d'avancer en lévitation si vous courez préalablement au sol. Ensuite, parce que les effets visuels ont bénéficié d'un grand soin : extension des sources de lumière (explosions, éclairs d'orage, etc.) aux textures environnantes, pièces d'armures qui restent au sol après destruction d'un ennemi, reflet du ciel (et des nuages) dans les étendues d'eau, pluie et neige qui tombent devant vos yeux, etc.

Vos approches tactiques s'avéreront désastreuses dans 80 % des cas

Certes, vous pourriez m'objecter que, malgré tous ces efforts d'ergonomie ou de réalisme, les modalités de jeu ressemblent quand même beaucoup à celles d'un Mechwarrior ou d'un EarthSiege. Une différence cependant, et de taille : vous dirigez dans la plupart des missions une équipe de un à trois « Marines » additionnels, chacun étant doté d'une spécialité (combat, mécanique, électronique ou explosifs), or leurs compétences s'avèrent indispensables à l'accom-

Situation courante : une flopée d'ennemis vous poursuivent. Conseil : tirez leur dessus ▼ en reculant.





▲ L'envoi puis le contrôle d'un « Drone » me permet d'effectuer un repérage de la zone (rime).



▲ Une fissure sur l'écran... un parasite qui parcoure l'affichage... ça sent le sapin !

▲ Votre commandement ne vous épargne rien : il y a même des missions de nuit, par temps d'orage.

plissement de certaines missions. Un jeu très tactique, alors ? Ben... euh... pas vraiment. L'intégration d'une « gestion d'équipe » dans une simulation de combat devrait théoriquement permettre à tout joueur de choisir entre le rôle de « soldat » et celui de « commandant » sans que ce choix ait d'incidence sur ses chances de victoire. Or, force est de constater que Terra Nova, malgré un nombre impressionnant de possibilités « tactiques », échoue dans l'accomplissement de ce projet. Certes, vous pouvez effectivement sélectionner vos coéquipiers (et leurs spécialités) parmi ceux qui sont disponibles. D'accord, vous êtes libre de choisir leur équipement en fonction de la mission proposée. Oui, vous disposez sur le terrain d'un large éventail d'ordres à leur assigner : mouvements (rester groupés, aller à...), comportements au combat (agressif, prudent, à couvert, retraite, etc.), actions spéciales (réparer, poser des explosifs, etc.). Mais voilà, face à des ennemis en surnombre et aux apparitions imprévisibles (courte portée radar), vos projets de fin stratège s'effondrent rapidement. Ne sachant souvent rien des forces ennemies ni de leur localisation (l'envoi d'un Drone est assez inutile lorsque les unités adverses sont dans des bâtiments), vous tentez des approches tactiques qui s'avèrent désastreuses dans 80 % des cas.

Je pense donc je fuis

Écœuré, vous renoncez à vos rêves de grandeur militaire, réunissez vos troupes et partez à l'assaut. Or, là, vous constatez que l'engagement brutal est sans espoir. Cela tire de partout, des explosions multiples réduisent votre visibilité, vos unités masquent votre ligne de tir... tout cela paraît très réaliste mais votre santé devient (trop) rapidement précaire et vos coéquipiers, pourtant très efficaces au combat, se font décimer un à un. Dur ! Vous vous posez alors une grave question : l'attaque frontale est plutôt mortelle or les concepteurs du jeu ne me donnent pas les moyens de développer une véritable approche tactique, que faire si je ne veux pas cliquer toutes les dix minutes sur « refaire la mission » ? Deux modalités salvatrices, testées et éprouvées par mes soins : tirez toujours aux limites de votre portée de tir (un système de ciblage très bien fait vous indique si vous êtes ou non à bonne distance, en fonction de votre arme) et, face à un groupe d'ennemis qui vous a repéré et vous suit, reculez sans cesse en leur tirant dessus. Oui, je sais, cela fait un peu « shoot'em up » mais c'est efficace. Vous pourriez me faire remarquer qu'il existe sûrement des approches plus fines pour réussir une mission. Sans aucun doute, mais après de nombreux et cuisants échecs tactiques, vous vous arrêterez probablement sur un type de jeu qui, lui, donne de bons résultats dans 80 % des cas. Humain, non ? Dès lors, à quoi bon réunir tous les ingrédients d'une authentique simulation, réaliste et esthétique, si c'est pour plonger le joueur dans des comportements assez répétitifs, à teneur réduite en subtilités tactiques ? Mmmm ? À quoi bon... ■

Éric Ernaux

Le contre-avis d'Olivier

Il est vrai que les choix tactiques qu'offrent le jeu sont importants et malheureusement trop souvent inexploitables. Dommage. Le jeu est tellement réaliste sur certain points comme les orages (je me suis carrément pris la foudre sur mon armure). Graphiquement je suis un peu moins emballé qu'Éric. Du VGA, cela devient vraiment léger pour bien visualiser un champs de bataille et se rendre compte de ce qui se passe dans un engagement situé à quelques distances. Pour tout dire, je suis un poil déçu...

INTÉRÊT : 

L'avis d'Éric



En découvrant Terra Nova, j'ai d'abord été agréablement surpris par les graphismes des paysages naturels : on a vraiment le sentiment d'être en pleine nature, avec son climat, ses reliefs et sa végétation ! Les bonnes surprises ne s'arrêtent pas là : nombre et variété des missions, interface de jeu très confortable, réalisme d'ensemble, ce soft aurait pu atteindre les sommets... si le joueur avait été en mesure d'exploiter les potentialités tactiques de la « gestion d'équipe » proposée par le jeu. Un chouïa frustrant.



Précieux ▲ instrument d'orientation, la carte stratégique est incontournable, surtout en début de mission.



HIT

INTÉRÊT

GRAPHISME	16
SON	16
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	16

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 90, 16 Mo de Ram et lecteur CD-Rom quadruple vitesse.

✔ Interface de jeu.
✔ Effets visuels.
✔ Réalisme.
✔ Tactique bridée.
✔ Pas de jeu en réseau!
✔ Pentium 60 pour du VGA !

Battleground Ardennes

La dernière offensive

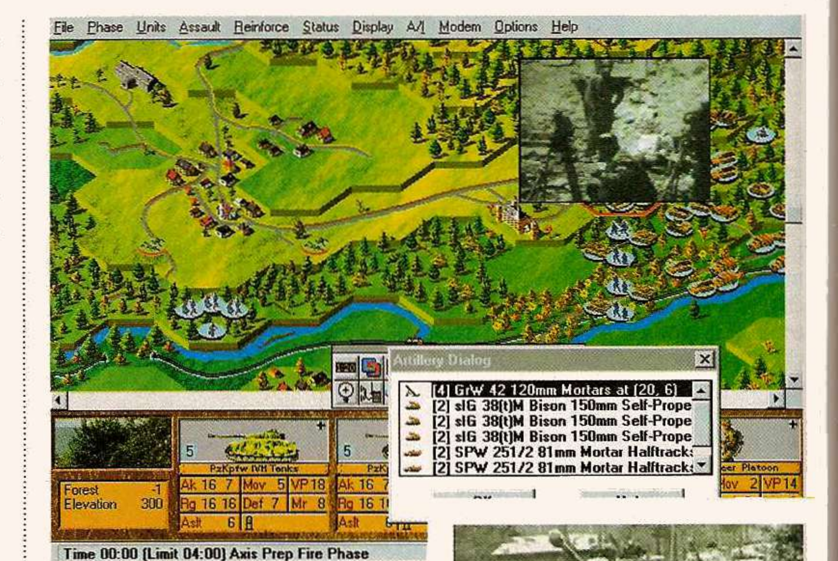
FORMAT : **PC CD-ROM (WINDOWS 3. 1/95).**
ÉDITEUR : **TALON SOFT.**
GENRE : **WARGAME.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 400 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 SX, 4 MO, CD 2X.**

Talon Soft prépare une offensive de grande envergure avec toute une collection de wargames, conjuguant simplicité d'utilisation et respect de l'histoire, dont Battleground : Ardennes constitue la première salve.

SI ON Y REGARDE de près, rien d'étonnant à ce que Talon Soft semble se concentrer sur le genre très particulier du wargame : en effet, le créateur dela société est un transfuge d'Avalon Hill, spécialiste du wargame sur carte à l'origine du divinement indigeste Advanced Squad Leader (vous ne me croyez pas ? Essayez déjà de lire les règles de base, pour voir...). Deuxième bonne nouvelle, Ardennes n'est que le fer de lance d'une longue série de batailles aussi épiques qu'historiques (voir encadré). Comme son nom l'indique, le soft restitue en une série de batailles l'offensive désespérée des Allemands fin 1944 pour tenter d'endiguer la progression des Alliés sur le front de l'Ouest. C'est dans cette attaque de la dernière chance que furent engagées les dernières réserves de chars du Troisième Reich, alors attendez-vous à rencontrer des monstres du calibre du Tigre et de son grand frère, le King-Tiger ! Les 25 scénarios proposés reprennent fidèlement quelques moments chauds de la campagne, vous permettant de les jouer soit du côté allemand soit du côté américain. C'est dommage, les deux divisions anglaises ayant pris part à l'action n'apparaissent pas dans les ordres de batailles. Par contre, tout l'attirail de guerre américain et allemand de la période sont fidèlement représentés, de la simple compagnie d'infanterie aux batteries mobiles anti-aériennes, en passant par les différents types de chars, de half-tracks et de canons. Au niveau historique, on ne trouve rien à leur reprocher.

Battleground : à suivre...

La bataille des Ardennes n'est en effet que le début d'une série de soft que l'on espère variée et florissante. Très prochainement devrait nous arriver Gettysburg, probablement la bataille la plus fameuse de la Guerre de Sécession. Pour plus tard, on murmure déjà le nom de Waterloo, où la énième chance de prouver que Wellington aurait dû prendre une raclée par notre Tondu national ; enfin viendrait Shiloh, une autre bataille de la Guerre de Sécession. Vous avez dû comprendre maintenant que les développeurs étaient américains...



▲ Avant l'attaque, une bonne préparation d'artillerie et quelques écrans de fumée s'imposent.

Protégée des avions alliés par le mauvais temps, une colonne de chars allemands progresse rapidement. ▶

Clic et boum !

Malgré cette recherche poussée du réalisme, les concepteurs ont visiblement cherché à simplifier l'interface au maximum. En fait, l'utilisation de la souris conjointement à celle de la barre d'icônes suffit à effectuer la majorité des actions envisageables en cours de partie, sans devoir s'éparpiller en de multiples menus et sous-menus. Et même si le manuel n'est



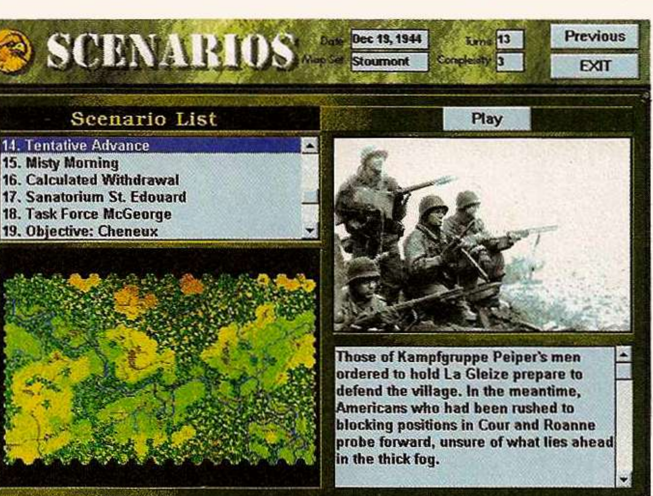
En plus des ▶ 25 scénarios proposés, un éditeur vous permet de les modifier ou d'en créer.

Chaque scénario reprend un moment fort de la bataille des Ardennes, en plus de quelques scénarios ▼ hypothétiques.

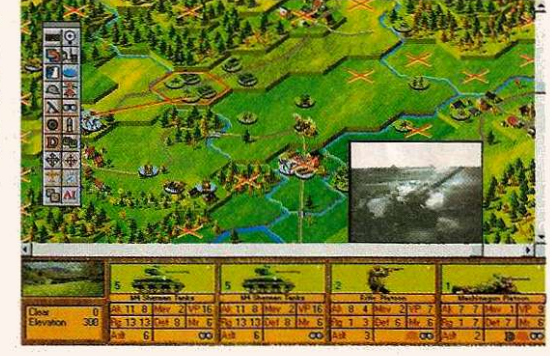
L'avis de Fred



Malgré un démarrage difficile du fait de graphismes pas très lisibles et une documentation pas vraiment didactique, Battleground : Ardennes dévoile rapidement tout son potentiel et s'avère très agréable à jouer. Il offre un bon complément au wargameur par son approche stratégique par rapport à Steel Panthers, beaucoup plus tactique. Par contre, il offre beaucoup moins de choix que SP en ne ciblant qu'une période très (trop ?) précise. Malgré tout, il s'adresse tout autant au wargameur confirmé qu'au débutant.



◀ En carte plein écran, le Kampfgruppe Peiper au grand complet se prépare à enfoncer les lignes américaines.



Lors des ▶ phases de tir, les croix rouges déterminent les hexagones en dehors de la ligne de tir.

pas un exemple de clarté, on peut maîtriser l'interface après seulement une heure de jeu. Même si les puristes risquent de se mettre à hurler, cette approche permet de se concentrer sur les problèmes tactiques. Et ceux-ci ne manquent pas : par exemple, réussir à neutraliser une batterie de canons de 88 mm sans soutien aérien, du fait du mauvais temps, peut très vite tourner au cauchemar pour les forces américaines ! Dans cette optique, vous pouvez même laisser l'ordinateur gérer l'issue des combats, et vous contenter de donner des ordres à vos formations plutôt qu'à chaque unité, en vrai général. Mais par opposition à un concept relativement original dans la conception, Ardennes souffre de beaucoup de rigidité au niveau du découpage des phases d'action dans le tour. On retrouve beaucoup de classicisme dans leur enchaînement linéaire, en partant de la phase des tirs de soutien, de mouvement, des tirs défensifs puis offensifs, le tout ponctué par un éventuel assaut et un bonus de déplacement pour les véhicules. Ensuite, c'est rebelote pour le camp adverse… Même pas la possibilité d'effectuer un tir d'opportunité lorsqu'une unité ennemie se découvre lors d'un déplacement ! Remarquez, l'échelle utilisée (un hexagone représentant 250 m, et un « pion », une compagnie, quand même) excuse un peu cette rigidité : dans Ardennes, vous n'aurez pas à vous inquiéter de problèmes trop tactiques. Et étant donné qu'un scénario peut mettre en scène plusieurs brigades entières, c'est heureux pour le joueur ! Mais finalement, à part la réalisation qui peut encore être améliorée (les écrans, trop fouillis et précis, ne se lisent facilement que sur un moniteur 17 pouces !), ce premier essai de Talon Soft s'avère très prometteur et de bonne augure pour l'avenir de la série. ■

Frédéric Marié





◀ La vue 2D est peut-être plus lisible que la 3D, mais franchement, c'est un peu austère, tout ça…



▲ Les KingTigers à la parade ! Ces monstres d'aciers illustraient bien la folie des grandeurs du Troisième Reich…



Rise Of The Robots 2
Resurrection
Le bien nommé

FORMAT :	**PC CD-ROM.**
ÉDITEUR :	**ACCLAIM.**
GENRE :	**BEAT'EM ALL.**
DATE DE SORTIE/PRIX :	**DISPONIBLE. ENV. 350 F.**
CONFIG. MINI. :	**PC 486 DX33, 4 MO, CD 2X.**

Vous connaissiez Rise of the robots... Peut-être même aviez-vous aidé le cyborg Coton à affronter les sbires de l'affreux Supervisor... Dans ce cas, astiquez vos rouages, laissez vos neurones au placard et préparez-vous à de nouveaux combats.



▲ Avec un orage pareil, vous auriez bien besoin d'un paratonnerre ! Heureusement qu'il ne pleut pas !



Chromax, à gauche, en train d'asséner son terrible Head throw : la combinaison de touches est compliquée ! ▶

AINSI DONC, dans Rise of the robots, vous pensiez en avoir terminé avec le terrible Supervisor ? Et bien vous vous trompiez ! Il est toujours à la tête de nombreux robots et semble plus que jamais décidé à nuire. Non seulement le Cyborg (dont vous aviez le contrôle) qui était chargé de l'estourbir a été vaincu, mais en plus son esprit a été extrait de son corps pour être intégré à un nouveau type de droïde... Des droïdes dotés d'une intelligence humaine, capables de l'améliorer en permanence. Devinez un peu à quoi va leur servir cette puissance intellectuelle ? À soigner le cancer ? À gagner au Loto ? Que nenni... Ces droïdes vont tout simplement mettre leur magnifique cerveau électrique au service du Supervisor, qui ne veut pas seulement régner sur les bâtiments d'Electrocorp, non, ça serait trop simple ! Ni sur Metropolis 4 : ça c'est pour les méchants de supermarché ! Non, le Supervisor veut tout simplement dominer le système solaire !

V1-Hyper est très agile. Sa façon de bouger est ▼ assez féminine.



Visiblement, les développeurs du jeu ont essayé de faire preuve d'imagination en situant leur jeu de combat dans une histoire vaguement cyber, et surtout, complètement grotesque. Est-il indispensable de bien la connaître pour jouer à Rise 2 ? Bien sûr que non : tout le monde sait que vous êtes là pour cogner, pas pour réfléchir !

Paf, une techno-torgnole !

Lors de sa sortie il y a un an, Rise of the robots s'était distingué des autres Beat'em all sur PC grâce à une animation étonnante (très proche de ce que l'on voyait alors sur console) et à un graphisme très soigné. Bon, les combattants étaient peut-être un peu raides mais c'était des robots après tout ! Dans Rise 2 : Resurrection, l'animation des sprites est encore plus rapide, quant au graphisme, il bénéficie à nouveau d'une résolution en SVGA superbe ; les armures sont luisantes et les robots sont nettement plus articulés que dans le premier volet, fini le syndrome Playmobil. On a

L'avis de Luc-Santiago



Les fans de baston risquent bien de trouver leur oasis en achetant Rise 2 : Resurrection. Les défauts du premier volet ont été corrigés, et les améliorations apportées (choix de 18 combattants, soit au total plus de 300 coups à expérimenter, entre autres) ont de grandes chances de donner à ce jeu les moyens de menacer les gros bras du genre. Cependant, Rise 2 est un jeu qui ne donne sa pleine mesure que sur une grosse configuration : SVGA, processeur rapide et joypad sont les seuls moyens d'accéder à une jouabilité optimale.

▲ Les effets visuels des coups spéciaux sont, comme il se doit dans ce genre de jeu, impressionnants.



◀ Scène de ménage : la dispute va être violente. Quelqu'un pour les séparer avant qu'ils ne cassent l'immeuble ?

Tiens ! Prends-toi ça dans la tête : je vais t'en donner, ▼ moi, de la mise en pli !



Le super ▶ coup spécial de Detain est le Headbutt, un rayon plutôt ravageur qui donne chaud au cœur.





À gauche, Suikwan : son Katana allonge la porté de ses coups. À droite, Chromax, et ses ◀ bottes en fer.

désormais le choix entre 18 combattants différents ; chacun présentant des capacités bien spécifiques. Certains robots sont très agiles, mais peu résistants, d'autres sont résolument « mastoc » mais se déplacent comme des escargots… Ils combattent avec ou sans arme (blanche, le plus souvent), sautent plus ou moins haut et ont bien entendu chacun leur propre manière de combattre. Non seulement ils sont tous dotés de « coups spéciaux » et de « super coups spéciaux », mais ils savent en plus projeter acide, feu, éclairs, glace, plasma, balles ou adversaires, et procéder à de terribles « coups expéditifs » (qui infligent un niveau de dommages maximum) et d'humiliantes « attaques chaos », qui consistent à asséner une suite de coups rapides lorsque l'adversaire est immobilisé : cette attaque donne droit à un bonus de points (affiché à l'écran), calculé en fonction du nombre de coups donnés. C'est comme ça qu'on se fait respecter ! Vous avez vu 2001 ? Vous vous souvenez de l'ordinateur Al, qui était doté d'une véritable intelligence artificielle ? Et bien attendez-vous à rencontrer ses petits frères dans Rise 2, lorsque vous jouerez seul contre votre PC. Effectivement, répéter les mêmes attaques ne porte guère ses fruits : votre adversaire analyse très vite une technique de combat répétitive et apprend à la contrer. La seule manière de remporter des victoires est évidemment d'utiliser ses coups spéciaux à bon escient, et surtout, de varier ses prises sans cesse. Autrement dit, ça fait plaisir de trouver en face de soit un adversaire géré par l'ordinateur qui soit un minimum à la hauteur ! De toute manière, comme chaque adversaire attaque et pare différemment, on est obligé de varier ses coups à chaque rencontre.

La maniabilité des combattants est optimale et autorise une bonne liberté de mouvements et surtout, une jouabilité épatante. Ajoutez à cela des décors soignés, une musique très énervée, signée par Brian May, le guitariste des Queen, et la possibilité de redéfinir la couleur de vos robots, et vous aurez un dangereux rival à Street Fighter, aussi turbo diesel à injection et airbag intégré soit-il. ■

Luc-Santiago Rodriguez





INTÉRÊT

GRAPHISME	15
SON	10
ANIMATION	14
DURÉE DE VIE	13

☛ **Config. recommandée :** Pentium 90, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

✔ Les graphismes.
✔ L'animation.
✔ Le nombre de coups.

✔ Configuration pour être à l'aise !
✔ Combattants inégaux.

Fast Attack
Water World

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **SIERRA.**
GENRE : **SIMULATION DE SOUS-MARIN.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **FIN AVRIL. ENV. 300 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX33, 8 MO, SVGA.**

Amateurs de jeux nécessitant un minimum de concentration et de technique, passez votre chemin. Pour les autres, voici un petit bijou qui vous place aux commandes d'un sous-marin nucléaire d'attaque de classe Los Angeles. C'est pas du gâteau…

ET DIRE QUE certain osent dire que les tests de jeux de sous-marin sont plutôt rares… Deux dans ce seul numéro ! Bon. Commençons donc à attaquer le sujet. Avant d'aller plus loin, il est impératif de souligner que si vous vous lancez dans l'achat de Fast Attack, vous allez passer environ 90 % de votre temps à consulter gravement des appareils de mesure électronique, des jauges et des tableaux de commandes du même calibre. Certes, à première vue, comme ça, cela ne semble pas passionnant. Et pourtant. Pour peu que vous vous investissiez un chouïa vous allez découvrir ce monde qui n'a pas grand-chose à voir avec celui des sous-marins de la Seconde Guerre mondiale. Ici, c'est l'électronique qui découvre la cible, qui vous dit ce qu'elle est, comment la cibler et la détruire. En fait, il vous est peut être arrivé de vous demander pourquoi on continue à construire des bâtiments si complexes et coûteux. Faites deux ou trois parties et vous allez comprendre. Un sous-marin nucléaire est une arme extraordinairement redoutable lorsqu'elle est placée entre les mains d'un expert…

Comme le jeu est assez complexe, les développeurs ont eu la bonne idée de proposer trois missions « tutorial » qui vous permettront de dégrossir un peu l'engin. Résumons le second tutorial pour vous donner une idée. Vous êtes au large des côtes de la Lybie et vous allez devoir détruire deux frégates russes, quatre puits de forage en mer et une base navale. Après avoir déployé votre sonar de façon optimale, vous détectez la signature acoustique de trois navires. Deux corvettes et un transport. Solution de tir, changement de cap, re-solution de tir. Armement des Harpoons et pan ! Dans les dents ! On laisse filer le transport (on est pas des monstres) et après réception radio des



▲ Un Tomahawk a touché sa cible. Ça ne pardonne pas.



À partir de la passerelle vous avez accès à tous les postes du bâtiment. C'est malheureusement la seule image fixe en synthèse. ▶

Le sonar. C'est à partir de là que vous effectuez la détection ▼ de vos cibles.

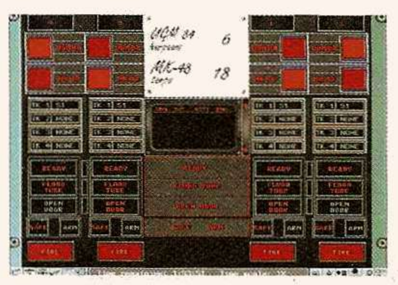




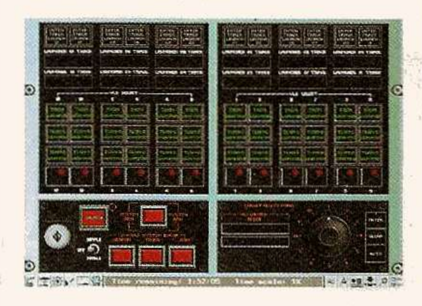
▲ Argh ! L'attaque à la grenade sous-marine est toujours un moment difficile.



▲ Le poste de pilotage pour plonger et donner le cap.



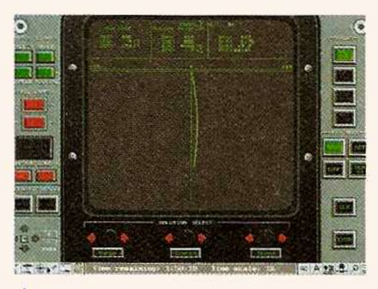
▲ La salle des torpilles.



relevés satellites de la position des puits et de la base, on cible avec les Tomahawks et on lance. Quinze minutes plus tard, plus rien ne bouge.

Ah, d'accord !

Comme ça, tout à l'air extrêmement facile. Et bien dites-vous qu'il m'a fallu près d'une heure pour venir à bout de cette mission. La réception sonar, l'affinement constant des solutions de tir, les changements de cap, la préparation des torpilles et des missiles, les problèmes de réception ; autant de paramètres et de petits soucis qu'il faudra gérer au mieux pour venir à bout de l'ennemi sans en prendre plein la tronche. Pour les professionnels, il y a même trois

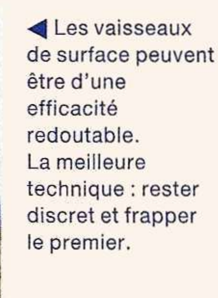


▲ La solution de tir. Vous passerez beaucoup de temps à l'affiner.



▲ Une bibliothèque vous permet d'identifier vos cibles à coup sûr.





◀ Les vaisseaux de surface peuvent être d'une efficacité redoutable. La meilleure technique : rester discret et frapper le premier.

◀ La salle des Tomahawks. Contrairement aux Harpoons et torpilles, ils sont lancés à la verticale.

niveaux de difficulté, le plus puissant s'appelant pudiquement « réel »... Le jeu vous propose soit de remplir des missions d'entraînement, soit d'effectuer une carrière avec promotions et médailles à la clef. Une fois le jeu commencé, je vous l'ai déjà dit, vous allez passer plus de temps devant les instruments que sur le périscope à voir ce qui se passe dehors. Pour ceux qui aiment quand même visualiser, tous les moments forts (tirs de missiles, destructions de cibles, etc.) sont représentés par des scènes en images de synthèse. Si vous parvenez tout de même à jeter un œil à vos cibles par le périscope, bonne surprise, elles sont assez fines et agréables graphiquement. En fait, ce qui fait la richesse de ce jeu comme pour beaucoup de simulations de ce type, c'est son ambiance avec des sons, des « ping » angoissants et des vaisseaux ennemis extrêmement malins qui risquent de vous en faire voir de toutes les couleurs. En fait, j'ai retrouvé l'ambiance envoûtante de Seawolf avec encore plus de précision en ce qui concerne le sous-marin nucléaire moderne. À noter que le jeu sera en VF au moment de sa sortie. ■

Olivier Canou

L'avis d'Olivier



Au début j'ai bien cru que c'était le test officiel de la Marine Nationale pour être nommé commandant de sous-marin nucléaire. Le truc carrément costaud et franchement impénétrable sans un coup d'œil prolongé à la doc. Au bout d'une heure, je ne pouvait plus le lâcher. Je comprend que ce jeu très technique et peu visuel puisse en rebuter certains, mais pour ma part, l'ambiance qui s'en dégage est vraiment sympa et je ne saurai que trop le conseiller aux amateurs de ce genre assez rare : la simulation de sous-marin moderne.



◀ La salle de radio. D'ici vous recevrez les messages du QG et les relevés satellite.



◀ Le tutorial vous proposer de vous faire la main sur ce bateau marchand.



HIT

INTÉRÊT

GRAPHISME	13
SON	17
ANIMATION	15
DURÉE DE VIE	16

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PC 486 DX4-100Mhz, lecteur CD-Rom double vitesse recommandé.

✔ La simulation.
✔ L'ambiance.
✔ En VF.

✔ Pauvre graphiquement.
✔ Très technique
✔ Doc.

Wayne Gretzky

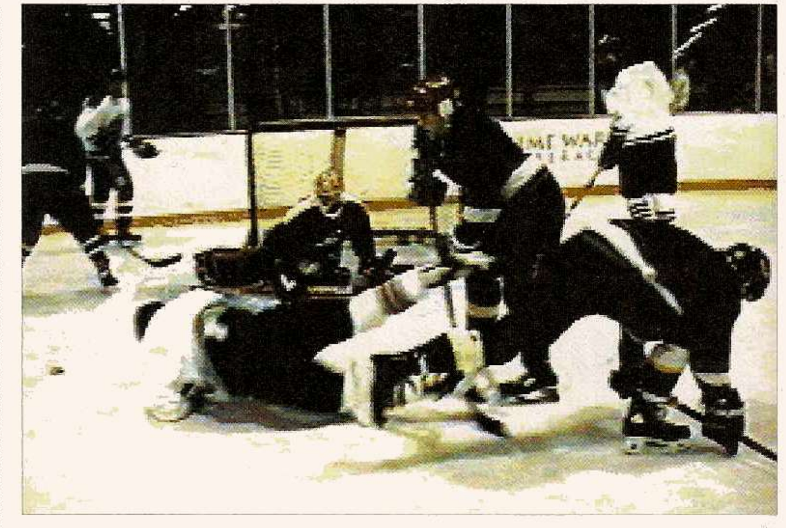
Wayne's World

FORMAT :	**PC CD-ROM.**
ÉDITEUR :	**TIME WARNER INTERACTIVE.**
GENRE :	**SPORT.**
DATE DE SORTIE/PRIX :	**DISPONIBLE. PRIX N. C.**
CONFIG. MINI. :	**486 DX50, 4 MO, CD 2X, SVGA.**

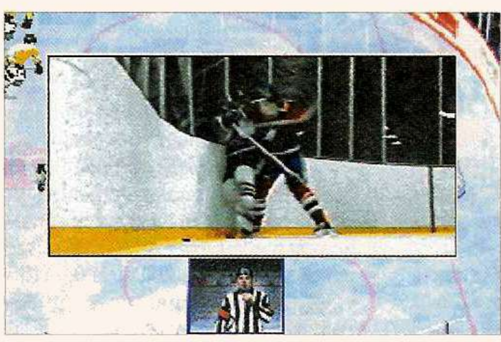
Les rois de la glisse vont pouvoir chausser leurs patins à glace et se ruer sur leurs adversaires. Supervisé par Wayne Gretzky, une star américaine du Hockey, ce jeu peu gourmand en ressources machine, restitue l'ambiance de matchs plein de pralines.

VOUS SOUVENEZ-vous de ce que vous faisiez à l'âge de deux ans, à part mettre les doigts dans les prises et pourrir l'appartement de vos parents ? Non ? Et bien Wayne Gretzky, lui, s'en souvient très bien : il jouait déjà au hockey avec sa grand-mère ! Évidemment, en commençant si tôt et avec un si bon entraîneur, rien d'anormal à ce qu'il soit devenu un redoutable joueur.
Actuellement, la présence de Gretzky dans un match suffit à attirer des milliers de spectateurs américains.

Le rond bleu sous votre joueur (ici, les bleus), indique que vous n'avez ▼ pas le palet.



La scène ▲ d'introduction est longue et vous propose une série de scènes mouvementées.



◀ Lorsque vous bousculez trop un adversaire, l'arbitre peut vous sanctionner.

Pas étonnant, donc, que Time Warner Interactive lui ai consacré cette simulation sportive.
La première impression, lorsqu'on joue à Wayne Gretzky, c'est la rapidité. Le VGA doit y être pour quelque chose, puisqu'il permet une excellente animation, même sur des machines d'entrée de gamme. Ensuite, c'est la difficulté ; même en niveau « Rookie », un bon entraînement vous sera nécessaire avant de marquer vos premiers buts : les cages ne sont vraiment pas larges et seules les feintes vous permettront de gagner les rencontres.
L'interface est en SVGA et offre plusieurs modes de jeu. En mode « Practice », vous pourrez vous exercer au penalty, aux passes et au marquage. En « Simple match » et en « Exhibition », vous disputerez une seule rencontre, avec possibilité de choisir votre équipe. Enfin, le mode « Tournament/Season » vous donne accès à quatre genres de tournois, dont la saison complète, durant laquelle vous disputez successivement 84 matchs ! Évidemment, comme dans les jeux de basket et de foot, vous avez accès aux statistiques 1995 des 32 équipes disponibles, ainsi qu'aux fiches habi-



▲ À trop zoomer, la pixelisation vous empêche d'y voir clair.

L'avis de Luc-Santiago

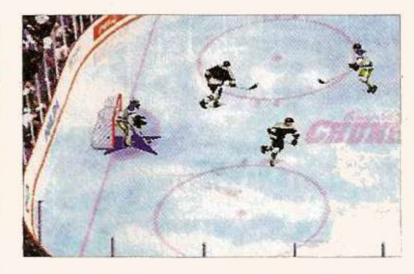


Voilà un jeu de hockey accessible et très prenant, qui s'adresse aux joueurs confirmés autant qu'aux novices, grâce à un paramétrage fin et optimal. Il faut réagir vite et élaborer des tactiques si l'on ne veut pas prendre des tôles à chaque match. L'option « bagarre » est franchement hilarante et il faut avouer qu'il est très agréable de castagner un joueur adverse en plein milieu d'une rencontre ! De plus, vous pouvez jouer à deux avec un seul ordinateur : plus besoin de l'option « bagarre », vous pourrez régler ça en direct !

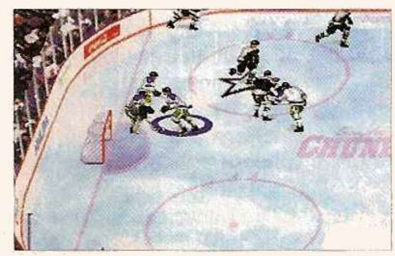
▲ Inutile d'essayer de marquer au corps à corps, l'arbitre sait très bien contrer ce genre de ruse !

Après ▶ chaque but, une séquence vidéo vient illustrer l'action.

◀ Lorsque vous avancez avec le palet, les joueurs adverses vous collent.



◀ Le contrôle du goal peut être laissé à l'ordinateur, rassurez-vous, il se débrouille très bien !



◀ Le rendu de la glace, bien qu'en VGA est réussi : il y a même des reflets.

tuelles sur chaque joueur. Notez tout de même que les renseignements sont nettement moins touffus que ceux de NBA Live 96.
Enfin, « L'album » permettra aux connaisseurs de visualiser vidéos, photos et textes consacrés à leur idole, Wayne Gretzky.

Jouez collectif

Comme dans toutes les simulations sportives, vous dirigez tour à tour tous les joueurs de l'équipe. Inutile donc de foncer comme un dingue vers les cages adverses sans faire de passes, c'est l'échec assuré. Non seulement vos adversaires vous piqueront le palet, mais en plus ils feront bloc devant leurs buts. Ce qu'il faut avant tout, c'est une stratégie, des feintes, et une excellente coordination, de manière à gruger les joueurs adverses. Faites des passes, bougez, et marquez ! Ça a l'air simple comme ça, mais croyez-moi, dans la fureur du jeu, il faut une sacrée tactique pour remporter des victoires. Heureusement, plusieurs niveaux de difficulté sont disponibles ; l'intelligence artificielle est non seulement déterminée de manière classique (joueurs novices, moyens ou experts), mais vous pouvez également définir sa tactique : offensive, défensive ou rentre-dedans (elle ne vous laisse alors aucune chance).
Vous pouvez choisir le mode arcade ou simulation, la longueur des périodes, la couleur des vêtements et, cerise sur le gâteau, l'intégration de bagarres ! Si cette option est activée, il vous suffit pendant le match, de choisir « Provoquer » dans un menu accessible à tout moment, pour vous retrouver avec un mini-jeu de boxe dans lequel vous flanquez des gnons ! Évidemment, ça ne change pas grand-chose au match, mais quel fun !

Comme à la télé

De nombreuses vidéos en plein écran (qualité moyenne) ponctuent le déroulement du match. Lorsque vous commettez une faute par exemple, une séquence vient souligner l'erreur. De même, à chaque tiers-temps, un écran en SVGA récapitule les scores et les statistiques du match pendant que des animations occupent deux petites fenêtres.
Côté réalisation, on regrettera que le jeu n'ait prévu qu'un seul et unique angle de vue. Même si vous pouvez zoomer à loisir sur l'action, et vous repasser des « replay » à volonté, vous risquez de vous sentir à l'étroit. Hormis cet inconvénient et un VGA un peu palot, la bonne jouabilité et la rapidité de l'ensemble scotcheront les fous de hockey à leur écran. ■

Luc-Santiago Rodriguez



GRAPHISME	12
SON	13
ANIMATION	14
DURÉE DE VIE	14

✔ Vidéos.
✔ Tournois longs.
✔ I. A. très souple.

✘ Musique exaspérante.
✘ VGA moyen.

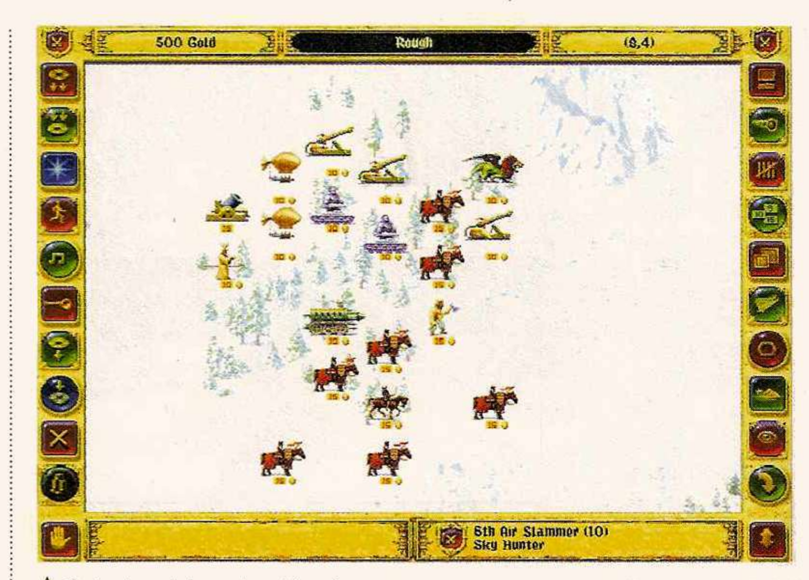
☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PC 486 DX2-66, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

Fantasy General

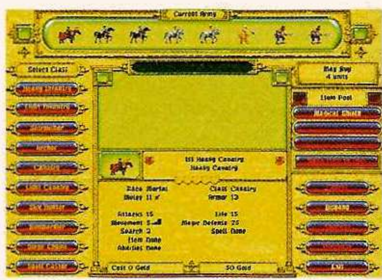
La führer de vaincre

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **SSI/MINDSCAPE.**
GENRE : **STRATÉGIE.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 350 F.**
CONFIG. MINI. : **486 SX25, 8 MO, SVGA, CD 2X.**

L'éditeur américain Strategic Simulations nous crédite d'un nouveau wargame, basé sur une mouture améliorée de l'excellente interface de Panzer General. Résultat ? Un jeu de stratégie exceptionnel, abordant le thème un peu délaissé de l'Heroic Fantasy !

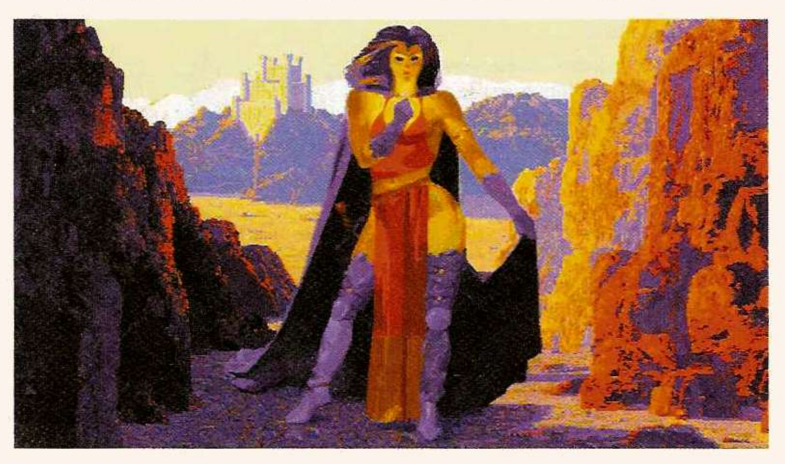


▲ Outre les plaines, les déserts, la jungle, etc., le sol enneigé représente un des plus gros handicaps pour les déplacements des troupes.



Pour chaque ville capturée, vous gagnerez tous les tours de l'argent qui vous servira à acheter de nouvelles unités. ▶

DANS LA jungle des simulations militaires, Fantasy General apporte un peu de sang neuf, avec des batailles imaginaires, se déroulant sur des îles inspirées par la littérature médiévale fantastique. En fait, depuis War Of The Lance (du même éditeur) et Warlords 2 de SSG, c'était plutôt Waterloo-morne-plaine en ce domaine, Warhammer Fantasy Battle (Mindscape) se situant un peu en marge du marché ! Profitant d'une grande expérience dans le domaine du wargame, SSI comble cette lacune de fort belle manière. Ici, le joueur va se trouver en présence d'un produit très complet avec près de 150 unités différentes, qu'il découvrira au fur et à mesure de la campagne ou des scénarios. Chacune des unités demande à être étudiée minutieusement, avec les habituelles caractéristiques de mouvements, d'attaque, de défense, de morale, plus quelques innovations imposées par le sujet, avec par exemple la résistance à la magie, les compétences spéciales (attaques magiques, tirs, déplacement variable selon le type de terrain, etc.). En conséquence, leur efficacité variera énormément selon le terrain ou l'adversaire, le soutien de certaines unités s'avérant essentiel pour protéger ou attaquer les unités faibles. Ainsi placer des archers ou des prêtres en plein milieu des troupes permettra une meilleure défense, tandis que des balistes ou des catapultes associées à une unité attaquant une ville, augmenteront sérieusement la force de frappe des combattants.
En fait, en début de campagne, vous pourrez choisir un des quatre leaders



En cas de victoire, vous êtes crédité d'un nouvel écran, rare touche graphique au milieu d'un environnement très sobre. ▶



Avec l'éditeur ▶ de scénarios, il est très facile de créer une bataille titanesque.



◀ Un résumé des blessures causées à vos unités permet de rapidement établir une stratégie, offensive ou plutôt défensive.



Réglez les paramètres pour accélérer le développement de nouvelles ▼ unités.

▲ Ce genre d'écran vous dévoile le scénario, vous préparant à des affrontements contre divers ennemis très particuliers.



La vue stratégique ▲ permet de savoir la position des unités en présence et donc d'élaborer des tactiques un peu plus poussées.

proposés, chacun possédant des atouts et une armée bien à lui. Ainsi avec la sorcière Mordra, vous aurez accès à des créatures fantastiques, comme les hydres, les griffons, les morts vivants, etc. Tandis qu'avec le mage Krell, ce seront les Humains, les hommes-arbres et les centaures qui vous accompagneront.
Selon vos performances, vous gagnerez de l'argent et des points d'expérience que vous pourrez affecter au développement de nouvelles unités. Chacun pourra ainsi choisir de développer plutôt un ou plusieurs types d'unités parmi les suivantes : infanterie légère ou lourde, tirailleurs, jeteurs de sorts, créatures volantes de bombardement ou de chasse aérienne, cavalerie lourde ou légère et enfin machines de sièges. Un bon équilibre sera la clef du succès !
Un des gros points forts du produit est sa durée de vie, avec une seule campagne, mais assez longue et surtout de nombreux scénarios, présents ou à venir. En effet, il est très facile de créer ses propres scénarios en choisissant le terrain, les troupes en présence, les compétences des chefs d'armée, l'intelligence de l'ordinateur, etc. En outre, les trois niveaux de difficulté de base sont les bienvenus car, même en mode facile, les débutants vont rapidement se trouver confrontés à quelques obstacles de taille. On peut cependant modifier pas mal de paramètres pour rendre le jeu plus facile. Même en mode campagne, le joueur pourra choisir la région à attaquer parmi deux ou trois possibilités. Cela vous permettra surtout de faire des missions supplémentaires, qui peuvent en cas de succès vous apporter gloire et fortune, ce qui signifiera surtout pour vous d'éventuelles troupes supplémentaires pour les prochains scénarios. De la même façon, au cours d'un scénario, vous pourrez explorer certains sites particuliers (tout comme dans Warlords 2) pour y degoter des objets magiques, des alliés ou malheureusement pour vous trouver nez à nez avec de nouvelles troupes ennemies.

Simple comme bonjour

Le déroulement d'une bataille se présente selon un système classique, chacun dirigeant tour à tour ses unités. Si vous envoyez une unité sur des ennemis, vous les attaquerez alors, sauf pour les chasseurs aéroportés qui peuvent attaquer une unité adjacente. Il existe aussi un champ visuel propre à chaque unité. Détail très important, puisqu'il nécessitera l'utilisation d'unités « d'observation », pour éviter de mauvaises surprises. Enfin, de chaque côté de la carte, des icônes permettent d'accéder à de nombreuses options. Outre les menus de sauvegardes, la possibilité de voir en entier la carte et diverses options pour voir uniquement les unités volantes ou terrestres, vous pourrez pour chaque unité donner des ordres particuliers, tel que se reposer ou lancer un sortilège. Le jeu à deux est possible, ce qui donne bien sûr un peu plus de piquant au jeu, décidément très convivial. Bref, Fantasy General est à conseiller à tous les joueurs, débutants ou confirmés, à moins d'être complètement réfractaire à un peu de « fantasy ». ■

Didier Latil

L'avis de Didier



Voici le meilleur wargame de ce genre qu'il m'ait été donné de voir depuis très longtemps. Et cela malgré sa réalisation technique décevante. Loin des trop sérieuses batailles historiques, je me suis vraiment éclaté, avec des dizaines d'heures de jeu, une très grande variété dans les unités et une difficulté représentant un vrai défi à votre petit ego de grand stratège qui sommeil au plus profond de votre cerveau. L'interface est parfaite et les débutants trouveront avec Fantasy General un produit accessible et distrayant.



GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	-
DURÉE DE VIE	17

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : 486 DX2-66, 8 Mo Ram, AWE 32 SoundBlaster, lecteur CD-Rom double vitesse Panasonic.

✔ Éditeur de scénarios.
✔ Nombres d'unités.
✔ Interface conviviale.

✔ Difficulté du jeu.
✔ Réalisation technique.

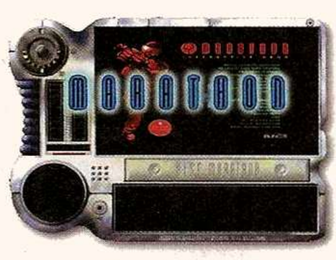
Les meilleurs sharewares du mois, chez vous, en quelques minutes...



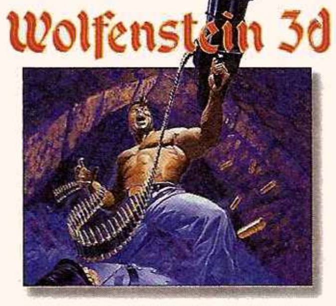
Défiez l'Empire dans ce jeu issu de la trilogie de Star Wars



Une véritable descente aux enfers avec ce shoot'em up en 3D !



Avec Marathon, l'élève a dépassé le Maître Doom. À ne pas rater !



Le premier Hit de la société ID Software... Indémodable !



Tyrian est un jeu qui va vous faire passer quelques nuits blanches délirantes !



Rise of The Triad : encore un superbe shoot'em up en 3D !!!



Heretic est devenu LA référence des jeux «à la Doom» ! À ne pas rater !



Découvrez notre banque d'images et d'animations de charme...

... ça vous intéresse ?

Pour profiter de notre offre, il vous suffit de posséder un Minitel (et son câble de raccordement Mac ou PC) ou un modem jusqu'à 28800 Kbps (accès par le 36 70 28 12) et le logiciel Sapristi Mac ou Sapristi PC ! Pour commander le logiciel Sapristi (et son câble en option), composezsans tarder le 3615 GEN4 : (✱VPC) !*

Près de 5000 softs à télécharger 24 H/24 !

Éditeur Pressimage
*8,91F TTC l'appel puis 2,23F TTC/mn

SENSIBLE GOLF

JEU DE GOLF/ARCADE
sur PC CD-ROM
édité par VIRGIN I.E.



D'abord sorti sur Amiga, Sensible Golf présente la particularité de ne pas être un golf traditionnel, comme Links (Access Software) ou PGA Golf (E.A.). Effectivement, ici, pas d'affichage 3D et peu d'options de jeu : vous jouez en vue aérienne et tapez dans la baballe à l'aide d'une interface sommaire. Ce soft est donc très simple d'accès mais très laid aussi... on dirait presque un jeu Gameboy en couleur (16 ?) avec ses petits personnages et ses sprites répétitifs. Bref, un môme de cinq ans le trouvera peut-être sympathique et appréciera d'y jouer avec ses p'tits camarades (jusqu'à 72), mais vous...

ISLAND CASINO

JEU DE CASINO
sur MAC CD-ROM
édité par GT INTERACTIVE/WILLIAMS





Ouah, chic, un casino ! C'est original ça, un casino ! Pas autant qu'un golf, mais quand même. Et puis, ils ne plaisantent pas, chez Williams : deux CD-Rom pour près d'une vingtaine de jeux différents dont le Blackjack, la Roulette, plusieurs Jackpots différents et, surtout, un vrai Poker, c'est bien ! En plus, Island Casino est parfaitement réalisé et esthétique... si on excepte les scènes digitalisées qui ponctuent vos déplacements entre les tables. Cela dit, malgré ses qualités, ce soft d'un genre galvaudé et sans imagination ne mérite pas qu'on le magnifie à outrance, bref, deux étoiles, c'est bien payé.

OPÉRATIONS SURVIE

SCÉNARIOS C&C
sur PC CD-ROM
édité par VIRGIN/WESTWOOD STUDIOS





HIT

Sept missions supplémentaires pour les GDI, huit pour les NOD, pour environ 150 F ! Si vous ne vous précipitez pas sur cette extension de Command & Conquer entièrement en français, c'est que vous n'avez pas le jeu originel (or vous devez l'avoir) ou que vous n'avez pas fini les scénarios de base (et vous êtes un piètre stratège) ! En dehors d'un nombre plus élevé de missions « commando », ce Data Disk comporte en effet plusieurs bandes musicales supplémentaires, une poignée de scènes cinématiques additionnelles et, même, quelques rares unités nouvelles (« Chimicommando » NOD). Tout simplement indispensable.

X-WING COLLECTOR'S

JEU D'ACTION
sur MAC CD-ROM
édité par UBI SOFT





Les joueurs sur Mac ont fini d'attendre : désormais, ils peuvent piloter différents engins de l'Alliance (X-Wing, A-Wing, Y-Wing et B-Wing). Ainsi, ils pourront se lancer à l'assaut du côté obscur. La fluidité est un élément essentiel dans le pilotage d'un X-Wing, il n'est pas difficile de comprendre qu'un PowerMac est recommandé. Ça rame un peu sur un Quadra 650, même avec 16 Mo de Ram. Au programme quelque 120 missions vous attendent. L'entraînement est nécessaire avant de se lancer dans l'action. Tous les adeptes de Star Wars sur Mac ne laisseront pas passer l'occasion de rejoindre l'Alliance rebelle.

CHESS SYSTEM TAL

JEU DE RÉFLEXION
sur PC CD-ROM
édité par OXFORD SOFTWORKS





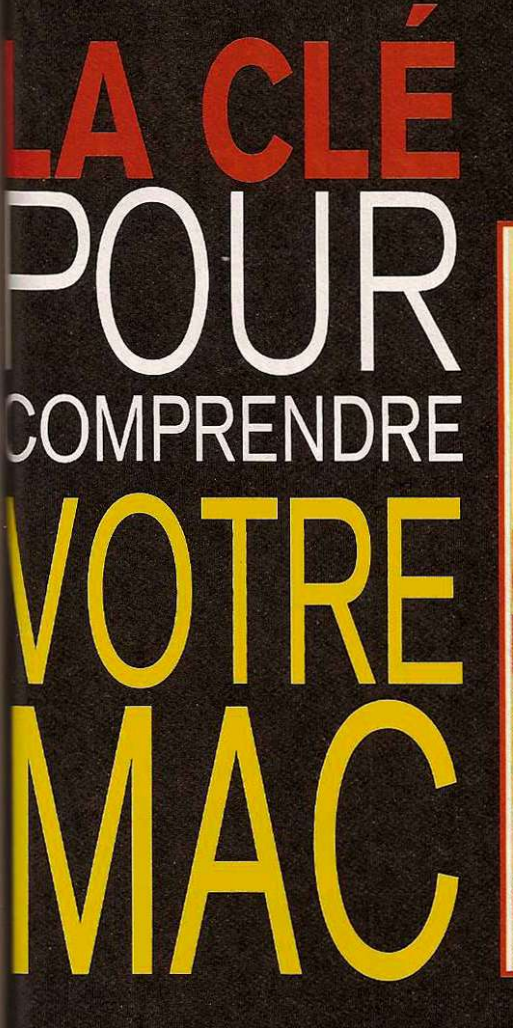
Ce jeu d'échec est sensé s'inspirer du style de Michael Tal, un grand maître russe connu pour son style agressif et... romantique ! Vous pouvez jouer soit en 3D plein écran, soit repasser en vue 2D classique pour surveiller la pendule et estimer directement la valeur de vos coups. Jouable en réseau, disposant d'une base de données de 1 000 parties, CST est configurable selon de nombreux niveaux de difficulté, y compris un niveau très gratifiant pour les débutants conçu spécialement pour être battu ! Ni très beau, ni vraiment révolutionnaire, CST peut malgré tout attirer ceux qui cherchent un jeu d'échec.

BATMAN FOREVER

JEU DE PLATES-FORMES/COMBAT
sur PC CD-ROM
édité par ACCLAIM



Ce Batman est une conversion des moutures consoles 16 bits, mis à part quelques séquences vidéo ajoutées pour le PC histoire de justifier l'utilisation du support CD, peut-être. Le Soft est un mélange de jeu de combat et de plates-formes, sans parvenir à briller dans l'une ou l'autre catégorie. En tant que Batman, vous devez remplir différentes missions pour la ville de Gotham, en massacrant divers tristes sires, bien sûr. Les animations des personnages et des coups sont franchement sans relief, et l'intérêt du jeu en prend un sacré coup. Franchement, vous pouvez certainement dépenser vos maigres sous autrement.







+



CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX
CHAQUE MOIS

Premier Mail Order

Version Francaise		AM	ST	MAC	PC	
…acific Air War	CDROM	-	-	-	129	
…Compilation - *1942 Pacific Air War, 1944 Across The …acktorce 1942*		-	-	-	299	
…NSTRUCTION KIT		199	-	-	-	VF
…tock!	MAC3.5/MACDROM	-	-	359	-	
…rriors	3.5/CDROM	-	-	259	259	
…	A1200/CDROM	199	-	-	199	NF
…mpiers Pro Hockey	3.5/CD	-	-	-	289	VF
…BREED 3D	A1200/CD32	229	-	-	-	NF
…ed 3d 2 - Killing Grounds	A1200/CD32	229	-	-	-	
…arnage	CDROM	-	-	-	79	
…ain Racer	500/1200/CD32	199	-	-	-	NF
…Empires	CDROM	-	-	-	259	
…Devoid	CDROM	-	-	279	279	
…E LONGBOW	CDROM	-	-	-	299	
…d Fist 2.0	CDROM	-	-	-	359	
…	CDROM	-	-	-	369	
…ar: Harbinger		-	-	-	279	
…Adv Graphic System		-	-	-	279	
…s 2097	CDROM	-	-	-	299	
…	A1200,CD32	199	-	-	-	
…Harrier		-	-	-	129	VF
…mpers	A500/A1200	199	-	-	-	
…ruiser 3000 AD	CDROM	-	-	-	279	
…e 2	CDROM	-	-	-	149	VF
…e 2 Titans Legacy	CDROM	-	-	-	129	
…E ISLE 3	CDROM	-	-	-	269	
… & Butthead	CDROM	-	-	-	199	
…one - Planet Strike	CDROM	-	-	-	79	
…owl	CDROM	-	-	-	129	
…LESS	A1200	249	-	-	-	NF
…13	A1200/CD32/3.5/CD	199	-	-	269	
…om	CDROM	-	-	-	279	
…N ROUGE LEAGUE	1200/500/3.5	249	-	-	249	VF
…N ROUGE COUPE DU	1200/500/3.5	249	-	-	249	VF
…N ROUGE COUPE DU MONDE	CD	-	-	-	269	VF
…n Fodder		139	229	-	139	
…n Fodder 2		199	-	-	229	NF
… Manager All Stars	CDROM	-	-	-	329	
… Manager 2	3.5/CDROM	199	-	-	269	
…ion	AMIGA/3.5/CDROM	129	-	-	129	NF
…	CDROM	-	-	-	329	
… Collection - Lucas Arts		199	-	-	199	
… Collection - Delphine	3.5/CDROM	179	-	-	179	
…	A1200	199	-	-	-	
…sation	3.5/CDROM	229	-	-	279	
… Classics 3	3.5/CDROMROM	-	-	-	229	VF
…anche Max	MACDROM	-	-	299	-	
…anche 3	CDROM	-	-	-	359	
…nd & Conquer	CDROM	-	-	-	299	
… & CONQUER COVERT OPS	CDROM	-	-	-	109	
…storm	Win95CDROM	-	-	-	299	
…rces	CDROM	-	-	349	309	
…atrol	Amiga/CDROM	229	-	-	129	
… Tentacle	3.5/CDROM	-	-	299	129	
…ive Wargames Collection - *Decisive Battles of American …ar Vols 1,2&3, Gold of The Americas, Battlefront, Reach For …ars, Warlords, Conquest of Japan, D Day Beginning of …obal Domination, When Two Worlds War, Battles of …eon, Sword of Aragon,*						
…ame Const Kit 2 - Tanks		-	-	-	299	
…ion Derby	CDROM	-	-	-	329	
…ORLD	CDROM	-	-	319	299	
…		-	-	-	329	
…2	CDROM	-	-	329	369	
…	CDROM	-	-	-	279	
…NUKEM 3D	CDROM	-	-	-	299	
…		129	-	-	129	NF

NF = Notice Francaise		AM	ST	MAC	PC	
Dungeonmaster 2 (A1200-Disque Dur)	3.5/CD	229	-	-	299	
EA CRICKET 96	CDROM	-	-	-	329	
Earthsiege 2:Skyforce	Win95CDROM	-	-	-	299	
Exile	A500/A600	99	-	-	-	
Exile	A1200/CD32	199	-	-	-	
Extreme Racing	A1200/CD32	199	-	-	-	
F14 Fleet Defender	3.5/CDROM	-	-	-	129	VF
F/A 18 Hornet V2.0	MAC3.5	-	-	399	-	
F/A 18 Hornet Korean Crisis	MAC3.5	-	-	259	-	
FADE TO BLACK	CDROM	-	-	-	369	VF
Fantasy General	CDROM	-	-	-	299	
Fast Attack	CDROM	-	-	-	199	
FEARS	A1200/CD32	199	-	-	-	
FIFA 96	CDROM	-	-	-	349	VF
Fighter Wing	3.5/CDROM	-	-	-	299	
Flashback	AMIGA/3.5/CDROM	129	-	-	79	
Flight Unlimited	Win95CDROM	-	-	329	359	
FLIGHT SIMULATOR 5.1	3.5/CD	-	-	-	299	
F Sim 5 Flightshop	CDROM	-	-	-	349	
F Sim 5.1 Hong Kong	CDROM	-	-	-	269	
F Sim 5 Paris ou New York		-	-	-	159	
F Sim 5 Survol des Iles		-	-	-	159	NF
Flux	MAC/PC	-	-	109	109	
Formula 1 Grand Prix	3.5/CDROM	129	-	-	129	
Formula 1 Grand Prix 2	CDROM	-	-	-	329	
Front Page Sports Football 96	CDROM	-	-	-	249	
Full Throttle		-	-	299	299	
G Gooch World Class Cricket	3.5/CDROM	99	99	-	99	
GLOOM	A1200/CD32	199	-	-	-	
Gloom Data Disk	A1200	129	-	-	-	
Gloom Deluxe		199	-	-	-	
Gloom 2	CD32	199	-	-	-	
Great Naval Battles 4	CDROM	-	-	-	299	
Gremlin 4 Pack Compilation - *Lotus, Premier Manager 2, Space Crusade, Zool 2*	AMIGA/3.5/CDROM	149	-	-	149	
Guardian	A1200/CD32	99	-	-	-	
Harpoon 2	CDROM	-	-	299	279	
Harp 2 WestPac Ou ColdWar Battleset		-	-	179	169	
Harpoon 2 Scenario Editor		-	-	-	179	
Heimdall 2		49	-	-	-	NF
Hexen	3.5/CDROM	-	-	-	299	
Hocus Pocus	CDROM	-	-	-	79	
IMPOSSIBLE MISSION	CD32	129	-	-	-	VF
Incredible Machines	3.5	-	-	199		
INDY CAR RACING	CDROM	-	-	-	99	
Indy Car Track Pack		-	-	-	129	NF
Jaguar XJ220		49	-	-	-	
Jet Fighter 3	CDROM	-	-	-	299	
Kings Quest 6	CDROM	-	-	-	99	
Kings Quest 7	CDROM	-	-	-	299	
KLIK AND CREATE	CDROM	-	-	-	499	
L'entraineur	CDROM	-	-	-	299	VF
L'Entraineur - Anglaise League	CD	-	-	-	199	VF
L'Entraineur - Allamand League	CD	-	-	-	199	VF
L'Entraineur - Espagnole League	CD	-	-	-	199	VF
L'Entraineur - Scuderto League	CD	-	-	-	199	VF
Le Chateau Magique De Scooter	3.5	-	-	-	289	
Leisure Suit Larry 1 ou 2 ou 3		129	129	-	129	
Lemmings 3	A1200	199	-	-	229	
LEMMINGS 3D		-	-	-	329	
Links 386 Pro SVGA	PC3.5/CDROM	-	-	319	289	
Links Banff Springs		-	-	-	159	
Links Coghill Dubbs Dread	CDROM	-	-	-	179	
Links Mauna Kea Ou Troon North		-	-	179	179	
LINKS PELICAN HILL		-	-	179	179	
LINKS PINEHURST 2		-	-	179	179	
Links Castle Pines ou Innisbrook		-	-	-	159	
Links Fantasy Course	3.5/CDROM	-	-	-	179	

OEM = Sans Boite		AM	ST	MAC	PC	
Links Big Horn ou Pebble Beach		-	-	189	159	
Links Prairie Dunes	M3.5/PC3.5/CDROM	-	-	189	179	
Links The Belfry	CDROM	-	-	-	179	
Lion King	A1200	199	-	-	199	
Little Big Adventure	3.5/CD	-	-	-	349	
Madeline	3.5/CDROM	-	-	299	279	
Magic Carpet Plus	CDROM	-	-	-	129	
Magic Carpet 2	CDROM	-	-	-	349	VF
Manic Karts	CDROM	-	-	-	149	
MARATHON 2	MACDROM	-	-	379	-	
Master of Magic	CDROM	-	-	-	129	
MECHWARRIOR 2 (WIN 95)	CDROM	-	-	-	299	
Mechwarrior 2 Expansion Pack	CDROM	-	-	-	159	
Megarace 2	CDROM	-	-	-	299	
Monkey Island 2	3.5	129	-	-	129	
Mortal Kombat 2	3.5/CDROM	199	-	-	179	NF
MTV UNPLUGGED	CDROM	-	-	-	179	
NASCAR Track Pack	CDROM	-	-	-	149	
NBA 96	CDROM	-	-	-	349	VF
Need For Speed	CDROM	-	-	-	359	NF
Odyssey	A500/A1200	189	-	-	-	
OPERATION CRUSADER		-	-	-	279	
PGA Euro Tour	500/A1200/CD32/CDROM	229	-	-	349	
PGA Tour Golf+		129	-	-	129	
PGA Tour Golf 96	CDROM	-	-	-	359	VF
PGA TOUR GOLF 96 DATA DISK	CDROM	-	-	-	159	
PGA 486	CDROM	-	-	-	129	
Pinball 95	CDROM	-	-	-	179	
Pinball Dreams and Fantasies		249	-	-	229	NF
Pinball Dreams	CDROM	-	-	-	259	NF
Pinball Illusions	A1200/CD32	199	-	-	269	NF
PINBALL PRELUDE		199	-	-	-	
Player Manager 2		-	-	-	199	
Police Quest 1 ou 2 ou 3		129	129	-	129	NF
Populous 2	3.5/CDROM	129	129	-	129	
Populous 2/PowerMonger	CDROM	-	-	-	129	VF
POWER CORRUPTION & LIES - *UFO, Fleet Defender, Dune2, Beneath A Steel Sky*	CDROM	-	-	-	259	
Premier Manager 2		79	179	-	-	
Prem Manager 3 Multi Edit Sys		119	-	-	129	
Pussies Galore	1200/CD32	189	-	-	-	
Railroad Tycoon Deluxe	3.5/CDROM	-	-	-	129	VF
RAYMAN (WIN 95)	CDROM	-	-	-	279	
Rebel Assault 2		-	-	359	359	
RISE OF ROBOTS 2 - RESURRECTION		-	-	299		
Rise of the Triad	3.5/CDROM	-	-	-	89	
SABRE TEAM	3.5/CDROM	-	-	-	79	
Seal Team	CDROM	-	-	-	129	VF
Sensible Golf	3.5/CDROM	199	-	-	259	NF
Sensible World of Soccer		179	-	-	229	
Sensible World of Soccer	CDROM	-	-	-	269	
Shockwave Assault	PC/MACCDROM	-	-	359	359	
Silencer	CDROM	-	-	-	299	
Silent Hunter	Win95CDROM	-	-	-	299	
Silent Service 2	3.5/CDROM	-	-	-	129	
Sim City 2000 Collection	CDROM	-	-	-	329	
Sim Classics (Earth/Farm/A Train)	CDROM	-	-	-	179	
Sim Tower		-	-	349	299	
Simon the Sorceror	A1200/CD32/3.5/CD	129	-	-	129	NF
Simon the Sorceror 2	3.5/CDROM	229	-	-	279	
Skitchin	A500/A1200/CD32	199	-	-	-	
Soccer Stars 96 - *FIFA, On The Ball, Kick Off 3, Premier Manager 3*	A500/A1200CDROM	249	-	-	249	
Space Hulk		129	-	-	129	
Speris Legacy	A500/CD32	199	-	-	-	NF
SSN-21 SEAWOLF	CDROM	-	-	-	129	VF
Star Trader	CDROM	-	-	-	279	
STAR TREK - FINAL UNITY	CDROM	-	-	-	299	

		AM	ST	MAC	PC	
Star Trek Motion Picture Audioclips	CDROM	-	-	-	199	
Star Trek - Omnipedia	CDROM	-	-	349	349	
Storm	CDROM	-	-	-	349	
Strike Commander	CDROM	-	-	-	129	VF
SU 27 Flanker (DOS/Win 95)	3.5/CDROM	-	-	-	299	
Subwar 2050	A1200/3.5/CD	129	-	-	129	EF
Superkarts		-	-	-	329	
Super Skidmarks	A500/A1200	199	-	-	-	
Super Skidmarks Data Disks		129	-	-	-	
Super Stardust	A1200/CD32	199	-	-	-	NF
Super Streetfighter 2 Turbo	3.5/CDROM	229	-	-	229	
Super Tennis Champ	A500/A600/A1200	179	-	-	-	
Syndicate	A500/A600/A1200	129	-	-	139	
Syndicate Plus	CDROM	-	-	-	129	VF
SYSTEM SHOCK	MACCDROM	-	-	359	-	
Tek War	CDROM	-	-	-	259	
TERMINATOR FUTURE SHOCK	CDROM	-	-	-	299	
Terminal Velocity	3.5/CDROM	-	-	-	89	
TFX	CDROM	-	-	-	99	
The Dark Eye	MAC/CDROM	-	-	249	249	
Theme Park	500/1200/CD32/CD	229	-	319	129	
Third Reich	3.5/CDROM	-	-	-	299	
Threshold	CDROM	-	-	299	299	
Tie Fighter Collection	CDROM	-	-	-	329	
Track Attack	CDROM	-	-	-	329	
Transport Tycoon Deluxe		-	-	-	279	
Transport Tycoon et World Ed	CDROM	-	-	-	129	
UFO	500/1200/3.5/CD	129	-	-	129	
ULTIMATE DOOM	3.5/CDROM	-	-	-	229	
Under A Killing Moon	CDROM	-	-	-	89	
Urban Runner	CDROM	-	-	-	299	
US Navy Fighters Gold	CDROM	-	-	-	379	VF
USS Ticonderoga	3.5/CDROM	-	-	299	299	
Virtual Karting	A1200	199	-	-	-	NF
Warcraft Orcs & Humans	MACDROM	-	-	289	-	
WARCRAFT 2	CDROM	-	-	-	299	
Wing Commander 3	CDROM	-	-	399	399	VF
WING COMMANDER 4	CDROM	-	-	-	399	VF
Worms	A500/CD32/3.5/MAC/CDROM	199	-	249	229	
XIth Hour - 7th Guest 2	CDROM	-	-	299	399	
X Wing Collection	CDROM	-	-	329	329	
Z	CDROM	-	-	-	279	
Zoop	3.5	-	-	-	179	

JOYSTICKS & ACCESSOIRES

AAN = ANALOG ADAPTEUR NECESSAIRE POUR AMIGA

	AM	ST	MAC	PC
3.5" Boitier 50 Disk	59	59	59	59
3.5" Boitier 100 Disk	79	79	79	79
ADAPTEUR POUR ANALOG JOYSTICK	59	-	-	-
CH F16 Combat Stick	-	-	-	649
CH F16 Fighter Stick	-	-	799	799
CH F16 Flight Stick	-	-	-	399
CH Flitestick (AAN)	299	-	-	299
CH Pro Pedals	-	-	-	699
CH Pro Throttle	-	-	799	799
CH Virtual Pilot	-	-	-	599
CH Virtual Pilot Pro	-	-	-	699
Cheetah 125 +	99	99	-	-
Competition Pro Joypad pour CD32	159	-	-	-
Doubleur de Joystick	59	59	-	79
Freewheel Analog Volant	129	-	-	129
Freewheel Digital Volant	249	-	-	-
GRAVIS ANALOG JOYSTICK (AAN)	199	-	-	199
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK	-	-	-	299
Gravis Gamepad	179	179	279	219
Logic 3 Sprint Pad	-	-	-	129
Logic 3 Alpha Ray - Autofire	109	109	-	-
Logic 3 Sigma Ray - Autofire	129	129	-	-
PCMCIA GAMECARD II	-	-	-	449
Quickjoy Flight Force Pro SV 241	-	-	-	289
Quickjoy Flight Force FCS SV 242	-	-	-	329
Quickjoy Jetfighter	-	-	-	159
Quickjoy PC Propad-SV230	-	-	-	109
QUICKSHOT SKYMASTER QS206	-	-	-	259
Quickshot Super Warrior QS201	-	-	-	149
Quickshot Warrior QS123	-	-	-	129
RAM Board - A1200 - Bare	499	-	-	-
RAM Expansion 4 MEG 72 Pin SIMM	999	-	-	999
RAM Expansion 8 MEG 72 Pin SIMM	1899	-	-	1899
RAM Expansion 16 MEG 72 Pin SIMM	3499	-	-	3499
Saitek Megagrip 7-MX732 (AAN)	139	-	-	139
Screenbeat 3 Enceintes	129	-	-	129
Screenbeat 4 Enceintes - SB204	119	-	-	119
Screenbeat 25 Encientes - SB225	199	-	-	199
Screenbeat Pro 50 Enceintes - SB250	-	-	-	299
Souris	109	109	-	109
Suncom Flightmax (Analog)	-	-	-	279
SUNCOM G-FORCE YOKE	-	-	-	399
Suncom FX2000 (AAN)	199	-	-	199
Thrustmaster ACM Gamecard	-	-	-	259
Thrustmaster F16 Flight Control	-	-	-	899
Thrustmaster F16 TQS	-	-	-	899
Thrustmaster Formula T2 - Volant, Freins & Accelerateur	-	-	999	
Thrustmaster Mk2 Flight Control	-	-	-	599
Thrustmaster Mk2 Weapons Control	-	-	-	749
Thrustmaster Rudder Control System	-	-	-	999
Thrustmaster XL Joystick	259	-	-	259

Titres Pour Adults >18 Ans

	AM	ST	MAC	PC
SX-1 (POUR CD32)	1699	-	-	-
AMIGA, MAC & PC CDROM				
Asian Dream Girls 1 ou 2	169	-	169	169
Asian Pleasures 1 ou 2 ou 3 ou 4	169	-	-	169
Blonde Bombshell	-	-	-	109
Blow!	-	-	-	109
Breast Strokes	-	-	-	129
Colored & Asians	99	-	99	99
Erotic Games - Zpider	-	-	-	189
Escape	-	-	-	179
European Dream Girls 1 ou 2 ou 3	169	-	169	169
Fabulous Fetish Machine	-	-	-	129
From Denmark With Love Vol 1 ou 2	-	-	-	99
Girls & Cars	-	-	-	99
Girls Games No 1 (Windows)	-	-	169	169
Hot Spot Women 1 ou 2 ou 3	179	-	179	179
My Asian Ladies Collection 1 ou 2	-	-	-	99
Nightclub Amsterdam	-	-	-	179
Nightclub Copenhagen	-	-	-	179
Oriental Fantasies 1 ou 2 ou 3	159	-	159	159
Penthouse Select A Pet Vol 1 (Win)	-	-	-	249
Photo Studio	179	-	179	179
Pin Up Girls Vol 1 ou 2	-	-	-	189
Pixels of Passion Vol 1 ou 2	179	-	-	179
Scandanavian Cover Girls 1 ou 2 ou 3	179	-	179	179
Sinful Girls No 1 ou 2 ou 3	-	-	169	169
Wet Dreams 1 ou 2 ou 3	-	-	-	89
Wet Dreams 4 ou 5 ou 6 ou 7 ou 8	-	-	-	99
Women From Lesbos 1 ou 2	-	-	-	159

NOM PRENOM
ADRESS
Code Postal VILLE
TEL

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

TITRES PRIX - FFrs

Pour Commandes Telephoniques Appelez 1944.12.68.27.11.72 Lund-Vend 10H00 A20H00 Samedi Et Dimanche 11H00 A 17H00 Pour CommandesTelephoniques Par Fax 1944.12.68.27.11.73

ENVOI PAR SWIFT 40FFRS CHAQUE LOGICIEL

MASTERCARD NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE

VISA

/

TOTAL TTC

ENVOYEZ A:

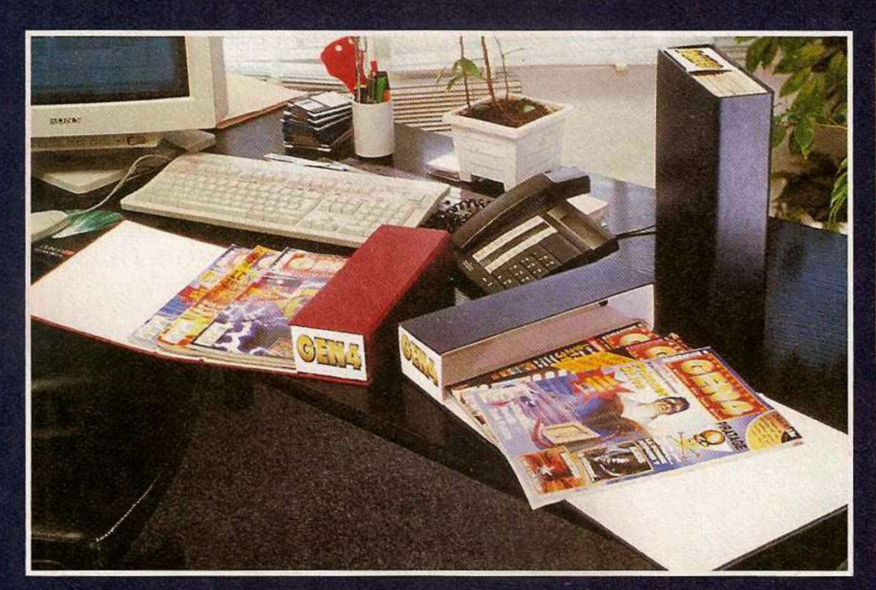
PREMIER MAIL ORDER Dept:GEN04
9-10 THE CAPRICORN CENTRE
Cranes Farm Road, Basildon
Essex, SS14 3JJ ANGLETERRE

CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO.
EUROCHEQUES NON ACCEPTES

A L' ORDRE DE: PREMIER MAIL ORDER

MAC CDROM PC3.5" AMIGA A1200 CD32 ST

NOUVEAU : Les reliures Génération 4 sont arrivées !



Indispensables pour conserver vos revues

Existent en 3 couleurs

49 F seulement la reliure prévue pour 11 n°

Complétez votre collection, commandez les anciens numéros






Un CD-Rom avec chaque numéro !










* éditeur Pressimage, 2,23 F/minute

Bon de commande à retourner, accompagné de votre réglement à :
Génération 4 - anciens numéros - 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

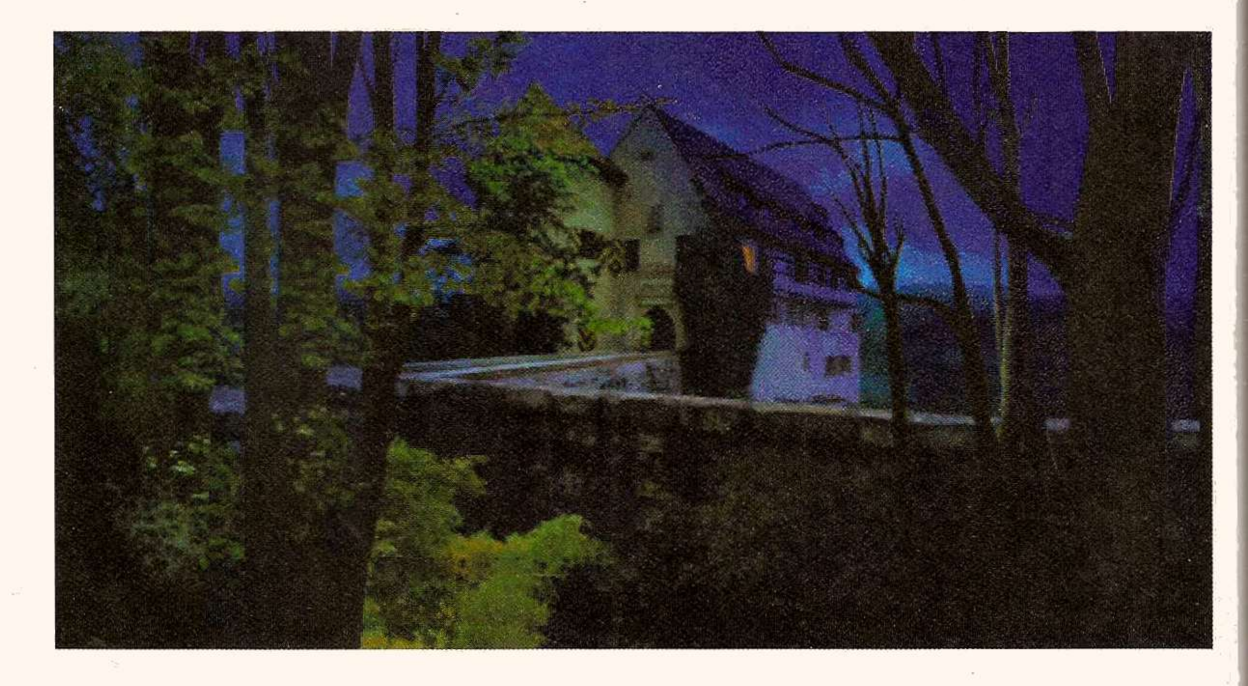
Bon de commande	Qté	Prix total
Reliure rouge (49F + 21F de frais de port)		
Reliure bleue (49F + 21F de frais de port)		
Reliure grise (49F + 21F de frais de port)		
TOTAL RELIURES TTC		
Anciens numéros (35F) N°	Qté	Prix total
N°-		
N°-		
N°-		
Frais de port : 10F par lot de 3 revues		
TOTAL ANCIENS NUMÉROS TTC		

Merci de me faire parvenir ma commande à l'adresse suivante :

❏ M. ❏ Mme
Nom : . . . .
Prénom : . . . .
Fonction : . . . .
Société : . . . .
Adresse : . . . .
. . . . Tél : . . . .
Code Postal : . . . . Ville : . . . .
Pays : . . . .



The Beast Within
A Gabriel Knight Mystery (1ère partie)



Bienvenue à Eurojäger 96, premier congrès mondial des amis Shattenjägers. Rendez-vous au stand d'accueil où nos hôtesses vous remettront un talisman cartonné qui vous permettra de circuler librement tout au long de la journée. Ce passe vous donnera également droit à une conso gratis.

Épisode 1

Commençons par inspecter les lieux du crime. Après vous être emparé du contenu de votre sac, un bref coup d'œil au journal vous informera de l'état d'avancement de l'enquête menée par la police : l'inspecteur Leber est en charge de l'affaire et les soupçons sont portés sur deux loups échappés du zoo local. Saisissez-vous des clés de la voiture de Sepp Hüber qui se trouvent sous le miroir et prenez la porte (enfin je veux dire… sortez). L'idée est de rassembler le maximum d'éléments susceptibles de vous éclairer sur la « nature » de l'assassin. Au pied de la fontaine-tronc-d'arbre se trouve un petit carré de terre marqué d'une empreinte animale : la patte d'un loup étrangement surdimensionnée. Il vous faudra faire un moule de cette empreinte. Pour ce faire rendez-vous dans la petite grange qui se trouve à droite de la voiture, prenez le ciment et cliquez-le sur le sceau. N'omettez pas d'ajouter l'eau et allez cliquer votre préparation sur l'empreinte séchée. Récupérez votre moule et passez dans la petite clairière. Là encore, au sol, une petite zone cliquable qu'il vous faut observer de plus près : vous y trouverez une touffe de poils sombres appartenant à la « chose ». Vous aurez l'occasion de faire comparer ces poils à ceux des loups échappés du zoo.

Deine mutter an der zoo

Utilisez la voiture prêtée par Hüber pour vous rendre au zoo de Tharlkirchen. Après avoir consciencieusement observé les loups ainsi que le panneau descriptif, engagez la conversation avec Thomas. Comme à chaque fois que vous converserez avec un personnage, épuisez méthodiquement l'ensemble des sujets qui vous sont proposés : ces conversations sont le cœur de votre enquête et nombre d'éléments indispensables à votre progression vous y seront révélés. Thomas vous apprendra notamment que le responsable du zoo est le docteur Klingmann. Ce dernier dispense les diverses tâches quotidiennes à Thomas par le moyen d'un Talkie Walkie. Ce détail s'avérera fort utile pour vous permettre d'approcher les loups - ce que Thomas vous refusera catégoriquement - mais nous verrons cela plus tard. Rendez-vous à l'administration du zoo et parlez avec Klingmann. Au cours de cet entretien, le docteur vous dévoilera son intérêt pour une certaine philosophie : l'homme et la reconquête de ses instincts primaires. Ce thème est au centre de votre enquête, portez-y la plus grande attention. Vous remarquerez que Gabriel enregistre systématiquement ses conversations sur cassette ; Thomas ne vous montrera les loups qu'à la condition d'en recevoir l'ordre de son patron. Qu'à cela

ne tienne ! Fabriquons un « ordre » avec la cassette de Klingmann - cette énigme-là est particulièrement vicelarde, mais les aventuriers de GK1 seront en terrain de connaissance. Pour trafiquer la bande, rentrez au chalet de Sepp Hüber et accédez au menu des cassettes. Au deck A chargez l'original de Klingmann, au deck B mettez une bande vierge. Faites « splice », et fabriquez ce message : « *Thomas ? Herr Doktor Klingmann here. Show our wolves to Mr. Knight.* » Il ne vous reste plus qu'à vous rendre de nouveau dans le bureau de Klingmann. Ce dernier se trouve, à ce moment, dans l'arrière-salle. Profitez-en pour fouiller son imperméable et emparez-vous de ce petit document jaune. Utilisez la cassette trafiquée (passée dans votre inventaire) sur le Talkie Walkie qui se trouve sur le bureau de Klingmann : Thomas recevra ainsi de la voix de son patron l'ordre de vous montrer les loups de plus près. Il vous sera alors fort aisé de prélever une petite touffe de poils sur ces derniers. Rentrons maintenant au chalet faire le point sur nos fabuleuses découvertes.



Ein groß papier

Commençons par une observation méticuleuse du document « emprunté » à Klingmann. Votre allemand rouillé ne vous dira pas ce que *Jagdschein* signifie, mais le papier comporte une trace de carbone sténographiée. Utilisez le document sur le miroir afin d'y déchiffrer la trace : Die Königlich - Bayerische Hofjaglodge, 54 Dienerstrasse. Cette adresse sera votre prochaine piste. Parmi le courrier que vous avez dans votre inventaire se trouve une lettre de Übergrau, l'avocat chargé de gérer la succession de la famille des Ritters (votre « récente » appartenance à cette grande dynastie allemande était au centre du dénouement de GK1). L'adresse de son étude figure sur le courrier (21 Marienplatz, derrière la charcuterie…). Voici une excellente occasion d'aller rendre visite à notre nouvel ami. Votre entretien avec Übergrau sera fort instructif. Votre avocat vous apprendra notamment qu'un *Jagdschein* est une licence de chasse et que « Die Königlich - Bayerische Hofjaglodge » est une sorte de club de chasse privé. Übergrau vous donnera également un contact à l'université locale, vous permettant ainsi de faire analyser vos poils et empreinte par un expert ad hoc. Faites bien analyser les trois éléments découverts : poils des loups du zoo, poils découverts près de chez Sepp Hüber, moule de l'empreinte. En quittant l'université, Michael, le docteur qui vous aura fait vos analyses, vous remettra un petit rapport sur ses conclusions : poids de la bête estimé à 70/80 kg soit deux fois supérieur à la moyenne ; poils sombres de provenance inconnue ou possibilité d'hybride ; poils clairs (ceux du zoo) appartenant à la race canis lupis lupis. Vous avez désormais la certitude d'être sur la trace d'un bestiau particulièrement louche. Un bref passage au commissariat (obligatoire pour finir le chapitre) vous rappellera que, même en Allemagne, il faut laisser la police faire son travail, et une petite lettre à votre assistante Grace (cliquez sur la table chez Sepp Hüber et portez votre missive à la poste de Dienerstrasse) vous permettra d'informer cette dernière de l'actuelle situation. Poursuivons notre enquête au 54 Dienerstrasse. Le cerbère vous informera que l'adhésion au club de chasse se comporte un certain nombre de conditions parmi lesquelles l'appartenance à une famille allemande de renom ainsi que le parrainage d'un des membres. Votre avocat (qui s'est occupé de votre succession) possède tous les papiers nécessaires pour prouver votre ascendance généalogique, il vous remettra une copie de ces documents si vous le lui demandez gentiment. Preuve faite au cerbère de votre appartenance à la famille des Ritters, vous ferez la connaissance du Baron von Glower qui aura tôt fait de vous parrainer. S'ensuit une présentation succincte des autres membres (Von Zell, Preiss, Klingmann, etc.) avant de conclure ce premier chapitre.

aat Bayern Zeitung

München, Montag 17. Marz 1994 — Nummer 54 / 10 woche / 1,70 D

Killerwölfe aus dem Zoo immer noch auf freiem Fuß

Die zwei Wölfe, die aus dem Münchener Zoologischen Garten in Thalkirchen entlaufen sind, konnten von der Polizei und Jägern bis jetzt noch nicht wieder eingefangen werden. Der für den Fall verantwortliche Kriminalbeamte, Kriminalkomissar Leber vom Polizeirevier am Prinzregentenplatz, sagte, daß die Polizei einen neuen Plan durchfuhrt, unter anderem die Mithilfe von erfahrenen Fährtenlesern aus Übersee. Bis jetzt scheinen sich die Wölfe ausschließlich auf dem Lande aufzuhalten, jedoch hat die Polizei bis jetzt noch keine Antwort auf die Frage, warum die Angriffe so weit voneinander entfernt geschehen sind. Die Wölfe scheinen sich noch nicht in einem Dauerlager niedergelassen zu haben. Bezüglich der Inkompetnz der Polizei hat es viele Spekulationen gegeben. Die Zoobeamten haben bi jetzt jeglichen Kommentar abgelehnt (weiter auf Seite 5)



Kriminalkommisar Leber

Épisode 2

Vous incarnez maintenant la jeune assistante de Gabriel, Grace Nakimura. Gerde (qui a perdu quelques kilos depuis Sins of the fathers) refusera catégoriquement de vous fournir la moindre information au sujet de Gabriel et vous enverra gentiment aller voir chez Werner Hüber si elle y est. C'est pourtant en discutant avec ce dernier que plusieurs pistes vont enfin se dessiner. Vos recherches ▶

ASTUCES EXPRESS

• BART VS THE SPACE MUTANTS
Pour devenir invulnérable dans ce jeu qui restera de tous temps dans les annales du jeu micro, tapez COWABUNGA. Ensuite, vous n'aurez plus de problème pour repeindre la ville de toutes les couleurs !

• BARBARIAN
Voilà le cheat pour ce fameux soft, sorti il y a déjà quelques temps sur Amiga/ST et qui a fait enfin l'objet d'une adaptation sur PC avec graphismes tout en EGA, pas moins ! Tapez pendant le jeu 04-08-59, l'écran devient gris, vous n'y voyez plus rien du tout, mais vous êtes quand même invulnérable.

• DUKE NUKEM PAS 3D
En appuyant en même temps sur « Retour arrière » et « Page Down », vous obtenez toutes les clés et faites le plein de munitions. Alors, heureux ?

• EXOLON
Si vous arrivez à trouver le jeu, si seulement vous parvenez à savoir de quoi ça peut parler, ce cheat est fait pour vous ! Tapez : « ad astra » (en minuscules) lorsque vous êtes dans l'écran des High Scores pour obtenir un nombre de vies illimité.



vont d'abord concerner un ancien cas de procès de loup-garou ayant eu lieu à Rittersberg même au 18ème siècle (cas évoqué dans l'intro du jeu). Hüber vous explique que ce drame avait jadis été solutionné par un Shattenjäger ancêtre de Gabriel, il pourrait donc s'avérer utile de consulter les archives contenues dans la bibliothèque de ce dernier. Dans un premier temps, rendons-nous à la mairie, où se trouvent d'autres archives dignes d'intérêt, celles des procès encourus à Rittersberg. Le maire vous demande une date précise que vous ne connaissez pas : un coup dans l'eau. Ne pleurez pas, vous reviendrez. En rentrant à Shloss Ritter, vous constaterez que notre ami ramoneur s'est enfin retiré (plop !). Observons la cheminée d'un peu plus près : un galet manque sur la façade, et contient un petit trou en son lieu. Saisissez-vous du tournevis dans la boîte à outils laissée par notre ami ramoneur et actionnez-le sur le trou (décidément...). Clic ! Un passage secret dissimulé dans l'armoire vient de s'ouvrir. Il vous donne l'accès à la chambre de Gerde. Après avoir bien fouillé partout comme une sale-petite-fouineuse-sans-vergogne-ni-vertu que vous êtes, prenez la clé dorée qui se trouve dans la penderie : elle ouvre la porte de la bibliothèque interdite.

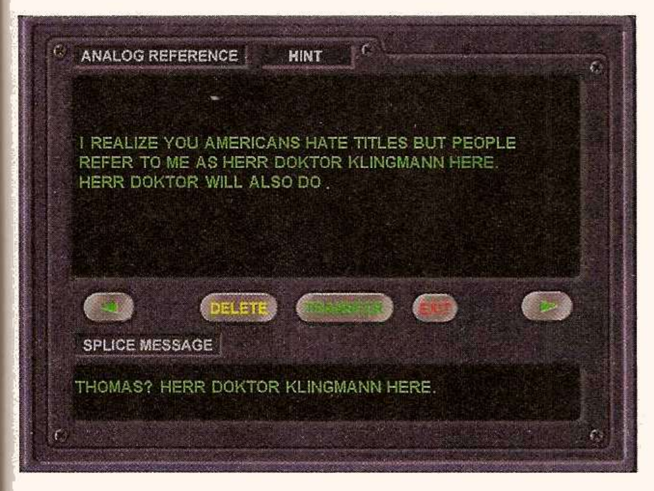
Vielen buchen lesen

Cette dernière regorge d'informations. Après avoir « scanné » la bibliothèque, lisez attentivement les ouvrages que vous aurez découverts. La lecture de la lettre de Christian Ritter faite à Ludwig II vous autorise à rechercher le journal du Shattenjäger dans les étagères, soit maintenant en votre possession : la lettre de Christian, l'ouvrage sur la lycanthropie (fort instructif), le journal de Victor Ritter et celui de Christian. C'est avec l'intention d'éclaircir le cas de Ludwig II que vous aurez recours au service d'un de vos profs d'université. Pour ce faire utilisez la carte de Yale sur le téléphone du bureau. Barclay vous recontactera par la suite. Enfin, vous avez désormais en votre possession la date précise du procès de von Ralick, ce qui permettra au maire de retrouver les annales du procès. À cette occasion, il vous donnera l'accès au donjon où Von Ralick fut séquestré le temps de son jugement. L'exploration de la cellule vous mettra sur la piste des archives de l'église qui contiennent la dernière confession du Black Wolf (cliquez sur l'église vue depuis la fenêtre). Retournez voir le maire pour lui évoquer ces archives. Il vous remettra une note qui vous servira d'interface avec le curé de l'église (votre propre allemand étant trop faible) lequel vous donnera les dernières confessions de Von Ralick. C'est le maire qui vous en fera la traduction complète. D'étonnantes révélations vous attendent : Von Ralick, surnommé Black Wolf pour sa réputation de fumier bavarois aurait été damné par une gitane pour avoir violé une jeune fille de cette communauté qui se serait suicidée par la suite. La sorcière aurait invoqué le sobriquet de Ralick pour lancer son sort et faire ainsi de lui un loup-garou. Vous en savez suffisamment pour communiquer à Gabriel le fruit de vos recherches. Rendez-vous au QG des Shattenjägers pour taper votre rapport, et cliquez votre enveloppe sur Gerde, elle vous indiquera l'adresse de Übergrau. Un tour à la poste et rideau sur le second chapitre.

Épisode 3

Retour à Gabriel. La lecture du quotidien vous informe qu'un nouveau meurtre a été commis en plein Munich. En dépit de vos piètres notions d'allemand vous parviendrez à lire au long de ces colonnes l'emplacement exact du lieu où s'est produit le crime : Dienerstrasse, non loin du club de chasse. Allons donc jeter un œil ou deux. Sur le chemin de la route, passez chez Übergrau récupérer les recherches que Grace vous a expédiées de Rittersberg (notez que le jeu comporte un léger bug : il vous faut impérativement voir Übergrau avant votre entretien avec Leber sous peine de vous retrouver bloqué). Après avoir lu le contenu de l'enveloppe, entretenez-vous avec votre avocat au sujet de Ludwig II. Il vous indiquera que l'ancien Roi possédait plusieurs châteaux aux environs de Rittersberg qui vous permettront d'occuper Grace quelques temps. Rendez-vous maintenant chez l'horloger de Marienplatz. La pendule qui vous est proposée a la particularité d'émettre un son très proche d'un cognement sur une surface de bois (toc, toc, toc, en définitive). Achetez-la avant de vous rendre sur les lieux du crime. Sur place, le commissaire Leber, en charge de l'enquête sur la série de meurtres, refuse de vous accorder son attention. Qu'à cela ne tienne, faites vos révélations à la petite équipe de presse en utilisant le rapport d'université que vous a rédigé Michael. Interpellé (quelque part) Leber aura tôt fait de vous prendre au sérieux. En échange de votre discrétion, il vous proposera un entretien au poste lors duquel bon procédés et négociations en tous genres seront de mise.

Rendez-vous maintenant au club de chasse. Une petite discussion avec Xaver vous apprendra que le club n'existe que depuis 1970 (bien que ce dernier s'inspire d'une tradition ancestrale) et que Klingmann est, en fait, un nouveau venu. Le cerbère vous informe également qu'en tant qu'invité, vous avez libre accès au club. Hé ! Hé ! Voici une excellente occasion de fouiner où bon nous semble. Tout d'abord ce petit couloir



qui donne sur deux portes dont l'une est verrouillée et l'autre donne sur l'arrière du bâtiment. Xaver possède certainement la clé de la première, peut-être même rangée dans son pupitre dont malheureusement, il ne se décolle jamais. Il s'agit donc de l'attirer ailleurs… Cachez l'horloge dans la plante verte, rendez-vous immédiatement au pupitre de Xaver et attendez. Le bruit de l'horloge fera croire à Xaver que quelqu'un frappe à la porte qui donne sur la cour. Profitez-en pour lui « faire » son pupitre et saisissez-vous des clés ; dès le retour du cerbère, allez déverrouiller la porte de gauche. Il faut maintenant remettre le jeu de clé avant que Xaver ne s'aperçoive de leur disparition. Refaite lui, à cet effet, le « coup du coucou » (ça mange pas d'pain).

L'exploration de la salle secrète vous apprend que Von Zell et Von Glower sont très liés. Un carnet laissé sur la commode indique des sommes associées à des noms de membres du club : cotisations ? parts ? Vous n'aurez guère le temps d'en découvrir d'avantage, que déjà l'insupportable Von Zell vous prend la main dans le sac. La scène qui s'ensuit, un poil désobligeante, se conclut par une petite conversation avec Von Zell. Ce dernier ne vous apprendra pas grand chose si ce n'est que ses relations personnelles avec Von Glower se dégradent avec le temps. Foin de palabres éphémères, il temps d'aller rendre visite à notre nouvel ami, Herr Kommisar Leber (Heeeerr Kommissaaaar ho-ho-ho).

Für serven und protecten

Échange de bons procédés : Leber vous donne les informations officielles sur le dernier meurtre, et vous lui révélez les sources de vos découvertes. Au cours de la conversation, Leber vous apprend que la victime, Grossberg, est dans le commerce de fourrure. C'est la cinquième victime d'une série qui comprend jusqu'à présent cinq meurtres, le dernier inclus. Comme vous vous en doutiez déjà, l'autopsie conclue à une agression par un animal hybride. Lorsque vous en viendrez à évoquer le nom de Black Wolf, Leber se souviendra d'une affaire criminelle ancienne qui impliquait un loup ; il fera également références aux nombreux cas de disparitions d'adolescents restés sans solution. Observez le plan où sont marqués les lieux des précédents crimes. Tout en vous efforçant de prendre un air parfaitement dégagé, utilisez votre carnet pour relever le numéro de téléphone de Grossberg qui est épinglé sur le côté droit de la carte. Prenez congé de Leber et rentrez à Locham. Écrivez à Grace (histoire de l'envoyer balader en circuit touristique) et composez le numéro de téléphone de Grossberg. C'est sa jeune assistante qui vous répondra et qui, cherchant à vous identifier en

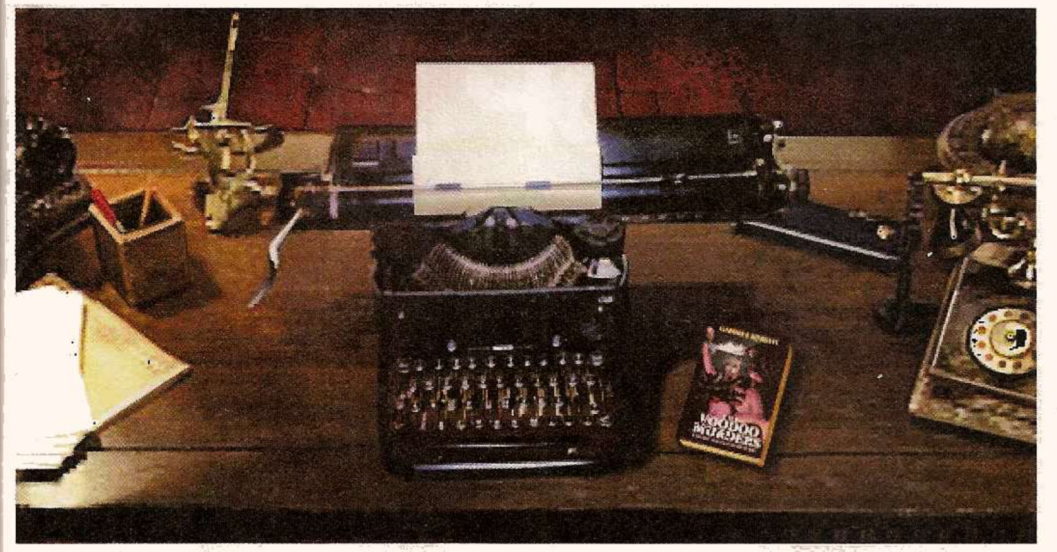


lisant à voix haute le répertoire de Grossberg, lâchera le nom de Von Aigner. Ainsi donc, Von Aigner connaissait Grossberg… Hmm… Petit fumier, va. Votre enquête semble donc bien s'orienter vers cet étrange club de chasse dirigé par le Baron Von Glower. Après avoir observé la carte de visite que ce dernier vous a remise précédemment, rendez-vous à Perlach où se trouve sa résidence. Von Glower avec qui vous avez un contact excellent commence par s'expliquer de votre parrainage « trop facile » : un nouveau membre permettrait au club de prendre un autre souffle, d'envisager de nouvelles perspectives. Il évoquera également la philosophie générale du club, à savoir une certaine volonté de retrouver l'instinct et les facultés de prédateur aujourd'hui perdus mais que l'homme aurait jadis possédé.

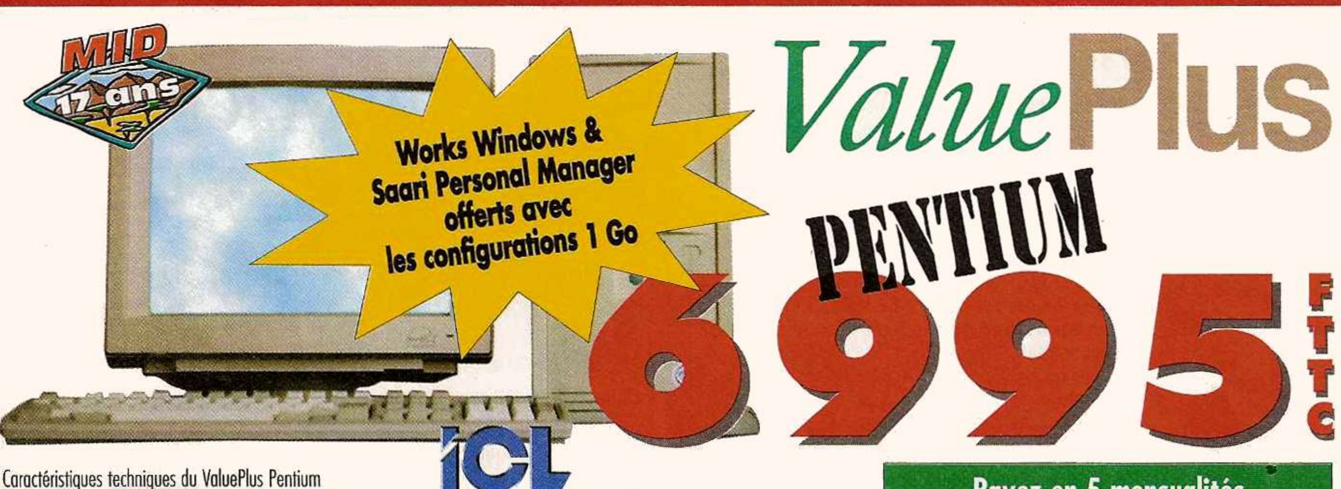
Ich bin ein berliner…

Après cet entretien passionnant, Von Glower vous donnera rendez-vous au club, mais avant de vous y rendre, retournez voir Übergrau et demandez-lui de vous rendre un petit service : une recherche de presse sur les cas de disparitions qui se sont produites ces dix dernières années. N'omettez pas de poster votre missive à Grace et retournez au club, où Preiss vous attend pour taper la causette. Il vous apprendra que Von Zell n'a pas toujours été un trou du c… et que son irritabilité est très récente. Vous aurez par ailleurs l'occasion de constater par vous même la dégradation des relations de ce dernier avec Von Glower au cours de la petite réunion qui s'ensuit avec l'arrivée des autres membres. Après avoir méthodiquement sondé Hennemann et Von Agner intéressez-vous à la conversation entre Von Zell et Klingmann. Il s'agit de trouver un moyen d'entendre leur dialogue… Saisissez-vous d'un magazine posé sur la table près de la cheminée où discutent Von Zell et Klingmann et glissez-y votre enregistreur à cassette. Remettez alors le magazine afin d'enregistrer leur conversation. La suite des événements nous convie à une partie de chasse qui aura lieu le lendemain. Fin du troisième chapitre. ■

Duong



Extrait de nos bonnes affaires



Caractéristiques techniques du ValuePlus Pentium

Boîtier Mini-tour • Carte mère Intel • Mémoire vive 8 Mo extensible à 128 Mo • Cache de 256 Ko 2ème niveau • 2 contrôleurs Fast IDE PCI • 2 baies 5,25" libres • 3 slots ISA, 1 slot PCI et 1 slot PCI/ISA libres • carte vidéo 1 Mo extensible à 2 Mo • 2 ports série • 1 port parallèle • 1 connecteur clavier • 1 connecteur souris • Clavier pour Windows 95 • Souris • Windows 95 • Ecran couleur 14" pitch 0,28 • Garantie 2 ans

Payez en 5 mensualités de 1 399 F après un apport de 200 F *
(voir page 3)

Réf	Modèle	Prix
Réf : VPQ1G6W*	**ValuePlus Intel P100** 16 Mo/1 Go, écran couleur 14" SVGA	8 995 FTTC
Réf : VPR1G8W*	**ValuePlus Intel P75** 8 Mo/1 Go, écran couleur 14" SVGA	7 995 FTTC
Réf : VPR548V*	**ValuePlus Intel P75** 8 Mo/540 Mo, écran couleur 14" VGA	6 995 FTTC
Option Multimédia : lecteur de CD-ROM 4x, carte son16 bits et haut-parleurs 2x100 W		+ 1 000 FTTC

garantie 2 ans

Saari Personal Manager : Agenda, répertoire d'adresses, bloc-notes, comptabilité personnelle, suivi budgétaire, connexion bancaire, horloge planétaire.

EPSON Stylus 820 : Imprimante matricielle à jet d'encre. Impression couleur en option. Résolution 720 ppp en noir sur papier ordinaire. Vitesse jusqu'à 2 ppm en texte noir en 360 ppp.

Exceptionnel

ValuePlus Intel Pentium 75 RAM 8 Mo, disque dur 1 Go, Windows 95

+ Works Windows
+ Saari Personal Manager

&

8 995 FTTC

Réf : VPR1GB1*

Imprimante EPSON Stylus 820



Pack Maxi sound (Réf : PACK16P3)
Comprend une carte audio MaxiSound 16 bits, un lecteur interne de CD-ROMs 4x, deux haut-parleurs stéréo et 3 CD-ROMs "DarkForce", "RayMan" et "Rebel Assault II"
1 495 FTTC



4ème Dimension Windows (Réf : 4DWIN) **3 606 FTTC**

Produit	Prix
Joystick Warrior 5 (Réf : OPJOYS)	95 FTTC
Joystick Super Warrior 5 (Réf : OPJOYS2)	149 FTTC

Compaq Presario Multimédia

3 ANS DE GARANTIE

7995 FTTC

Presario CDS 523 8/420 Mo

Réf : QOW523

Processeur Intel DX2/66 • Moniteur intégré SVGA 14" couleur • Lecteur de CD-ROMs intégré 4X • Carte son 16 bits • Haut-parleurs et micro intégrés • Clavier • Souris • DOS 6, Windows 3.1, coupon Windows 95, Microsoft Works, Microsoft Money, Microsoft Entertainment Pack (version anglaise), 3 titres CD-ROM en français : "Abidou", "Etoiles et planètes", "King Quest VII" • Garantie 3 ans.

DESTOCKAGE

Presario 7150 P75 MHz 8 Mo/540 Mo

10995 FTTC

Réf : QOR7150A

RAM extensible à 128 Mo • Vidéo RAM 1 Mo extensible à 2 Mo • Écran couleur 14" SVGA • Lecteur de CD-ROMs intégré 4X • Interface audio stéréo 16 bits intégrée • Haut-parleurs externes • Clavier • DOS 6, Windows 3.1, coupon Windows 95 • Livré avec WordPerfect Works (logiciel intégrant les modules de traitement de texte, de tableur, de base de données, de graphique et de communication), Microsoft Money, les jeux Lode Runner et SimCity 2000, 2 titres CD-ROM en français : "Étoiles et planètes" et "King Quest VII" • Garantie 3 ans.



Partenaire Éducation & Recherche



IBM COMPAQ FUJITSU ICL

RIS	BOULOGNE	LYON	GRENOBLE	AQUITAINE	NANTES	REIMS
L (1) 49-23-62-49	TEL (1) 46-04-93-70	TEL 78-24-57-63	TEL 76-87-89-89	TEL 56-51-85-85	TEL 40-93-11-48	TEL 26-87-80-20
X (1) 43-38-20-24	FAX (1) 46-04-92-84	FAX 78-24-96-28	FAX 76-46-92-38	FAX 56-51-81-36	FAX 40-68-97-41	FAX 26-05-10-49

MICRO • INFORMATIQUE • DIFFUSION

Toute la micro-informatique à des prix fabuleux !

MID Info Products Europe

MID 17 ans

Toute la micro-informatique à des prix fabuleux !

Performa 6200

C'est le Macintosh à base de processeur PowerPC 603 le plus abordable.

Configuration **Performa 6200/75,** mémoire vive 8 Mo, disque dur 800 Mo, écran couleur 14" SVGA, clavier AppleDesign et ClarisWorks 3.0 préchargé

Payez en 5 mensualités de 1 699 F après un apport de 300 F * (voir page 3)

8 495 FTTC

Réf : P62808P*



Processeur RISC PowerPC 603 à 75 MHz • Mémoire vive 8 Mo non soudée extensible à 64 Mo (2 slots SIMM 72 broches non appairés) • 256 Ko de mémoire cache 2ème niveau • VRAM 1 Mo • Connecteurs internes : PDS, de communication, d'entrée vidéo PAL, SECAM, NTSC, dédié pour carte réception télévision.

Configuration **Performa 6200/75,** CD-ROM quadruple vitesse, carte modem/fax, mémoire vive 8 Mo, disque dur 800 Mo, écran couleur 14" SVGA, clavier AppleDesign et ClarisWorks 3.0 préchargé.

Réf : P62C808* **9 995 FTTC**

Performa 5200 et 5300

Doté d'un écran 15" multifréquences, d'un micro et de haut-parleurs stéréo intégrés, d'un lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse, d'un clavier AppleDesign, le Performa 5200 avec son processeur PowerPC cadencé à 75 MHz est l'outil multimédia idéal.

Performa 5200/75, CD-ROM quadruple vitesse, RAM 8 Mo, disque dur 800 Mo et ClarisWorks 3.0 préchargé

Réf : MP52C808

à partir de **9 695 FTTC**

Prix Éducation, le prix public étant de 9 995 FTTC.

Performa 5300/100, CD-ROM quadruple vitesse, modem/fax, mémoire vive 8 Mo, disque dur 1,2 Go et ClarisWorks 3.0 préchargé

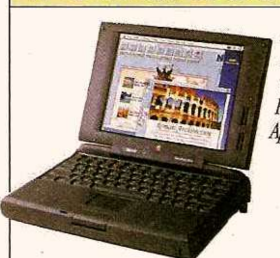
Prix éducation : 12 695 FTTC Réf : MP53M1G8 **12 995 FTTC**

Performa 5300/100, CD-ROM quadruple vitesse, carte de réception TV et d'acquisition vidéo et carte de décompression MPEG, mémoire vive 16 Mo, disque dur 1,2 Go et ClarisWorks 3. 0 préchargé

Prix éducation : 17 595 FTTC Réf : MP53E1G6 **17 995 FTTC**

Performa 5200 : Processeur RISC PowerPC 603 à 75 MHz
Performa 5300 : Processeur RISC PowerPC 603e à 100 MHz
Mémoire vive 8 Mo non soudée extensible à 64 Mo (2 slots SIMM 72 broches) • 256 Ko de mémoire cache 2ème niveau • VRAM 1 Mo • Connecteurs : PDS, de communication, d'entrée vidéo et connecteur pour carte récepteur TV.

PowerBook 190 et 5300



Il est performant, autonome, muni d'un écran rétro-éclairé à double balayage couleur, évolutif (slots PCMCIA, mise à jour en PowerPC). Livré avec de nombreux utilitaires Apple.

PowerBook 190CS/66, mémoire vive 8 Mo, disque dur 500 Mo

Réf : M19CP508 **12 195 FTTC**

Prix Éducation : 11 795 FTTC

Portables Apple équipés de processeur RISC PowerPC 603e :

PowerBook 5300/100, monochrome, mémoire vive 8 Mo, disque dur 500 Mo — **12 495 FTTC**
Réf : M53P508 — Prix Éducation : 12 133 FTTC

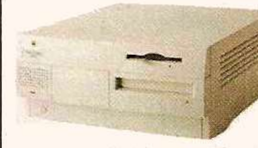
PowerBook 5300CS/100, double scan couleur, RAM 8 Mo, disque dur 500 Mo — **17 240 FTTC**
Réf : M53CS508 — Prix Éducation : 16 878 FTTC

PowerBook 5300CE/117, matrice active couleur, RAM 32 Mo, disque dur 1 Go — **43 395 FTTC**
Réf : M53CE1G3 — Prix Éducation : 42 995 FTTC

Avec tout PowerBook 5300 couleur, sera livrée une imprimante couleur Stylewriter 2200 ou une carte modem/fax 28 800 bauds PCMCIA

Apple Macintosh

Power Macintosh 7200



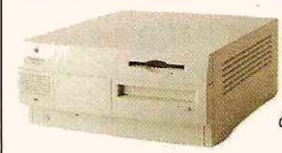
Il représente la performance, l'extensibilité et l'ouverture à un prix abordable. Construit autour du processeur PowerPC 601 cadencé à 90 MHz, il est équipé de 3 connecteurs PCI.

Unité centrale **Power Macintosh 7200/90,** CD-ROM quadruple vitesse, mémoire vive 8 Mo, disque dur 500 Mo

Prix Éducation : 10 495 FTTC Réf : W29C508 **10 995 FTTC**

Processeur RISC PowerPC 601 à 90 MHz. RAM extensible à 256 Mo, mémoire cache 2ème niveau extensible à 512 Ko, VRAM 1 Mo extensible à 2 ou 4 Mo, 3 connecteurs PCI, connecteur Ethernet 10BaseT et AAUI-15, 2 connecteurs série compatibles LocalTalk et Géoport.

Power Macintosh 7500



Il répondra à tous vos besoins en terme de puissance dans vos applications de la bureautique au traitement de l'image. Il est équipé du processeur PowerPC 601 cadencé à 100 MHz et de 3 connecteurs PCI.

Unité centrale **Power Macintosh 7500/100,** CD-ROM quadruple vitesse, mémoire vive 8 Mo, disque dur 1 Go

Prix Éducation : 16 495 FTTC Réf : W51C1G8 **16 995 FTTC**

Processeur RISC PowerPC 601 à 100 MHz. RAM extensible à 512 Mo, mémoire cache 2ème niveau extensible à 512 Ko. VRAM 2 Mo extensible à 4 Mo. 3 connecteurs PCI, connecteur Ethernet 10BaseT et AAUI-15, 2 connecteurs série compatibles LocalTalk et Géoport. Connecteurs entrée vidéo aux formats NTSC, PAL et SECAM, un connecteur DAV interne. 4 connecteurs Cinch pour entrée/sortie audio.

Power Macintosh 8500

Unité centrale **Power Macintosh 8500/120,** CD-ROM quadruple vitesse, mémoire vive 16 Mo, disque dur 1 Go

Réf : W82C1G6
Prix Éducation : 26 495 FTTC **26 995 FTTC**

Processeur RISC PowerPC 604 à 120 MHz, RAM 16 Mo extensible à 512 Mo, 256 Ko de mémoire cache 2ème niveau extensible à 512 Ko, VRAM 2 Mo extensible à 4 Mo, 3 connecteurs PCI, 4 ports entrée/sortie vidéo, 1 connecteur DAV interne, 4 connecteurs Cinch pour entrée/sortie audio, connecteurs Ethernet 10BaseT et AAUI-15, 2 ports série compatibles LocalTalk et Géoport.

Power Macintosh 9500



L'écran et le clavier ne sont représentés sur la photo qu'à titre d'exemple de configuration complète

C'est le modèle le plus évolutif et le plus performant de la gamme Power Macintosh. Il est construit autour du processeur PowerPC 604 cadencé à 132 MHz intégrant 32 Ko de mémoire cache et offrant 5 connecteurs PCI.

UC **Power Macintosh 9500/132,** lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse, mémoire vive 16 Mo, disque dur 2 Go (sans carte vidéo PCI, sans écran ni clavier)

Réf : P93C2G6S **31 894 FTTC**

Prix Éducation : 31 291FTTC

Processeur RISC PowerPC 604 à 132 MHz avec 32 Ko de cache intégrée. RAM 16 Mo extensible à 768 Mo par quatre connecteurs DIMM 168 broches non appairés, 512 Ko de mémoire cache 2ème niveau. Quand la carte graphique accélérée est incluse, elle comprend 2 Mo de mémoire vidéo extensible à 4 Mo en option. Deux baies d'extension pour disques durs demi-hauteur 3,5" et un disque amovible demi-hauteur 3,5". Six connecteurs PCI sur le modèle 9500/132. Ports LocalTalk et Ethernet 10BaseT et AAUI-15, deux ports série compatibles LocalTalk et Géoport.








IBM COMPAQ FUJITSU ICL

MID Info Products Europe

PARIS TEL (1) 49-23-62-49 FAX (1) 43-38-20-24
BOULOGNE TEL (1) 46-04-93-70 FAX (1) 46-04-92-84
LYON TEL 78-24-57-63 FAX 78-24-96-28
GRENOBLE TEL 76-87-89-89 FAX 76-46-92-38
AQUITAINE TEL 56-51-85-85 FAX 56-51-81-36
NANTES TEL 40-93-11-48 FAX 40-68-97-41
REIMS TEL 26-87-80-20 FAX 26-05-10-49

Performa 630

Configurations INTERNET & MULTIMÉDIA !

Modem/fax et Système TV

Configuration **Performa 630**, lecteur de CD-ROMs 2x, mémoire vive 8 Mo, disque dur 350 Mo, carte modem/fax, système TV, écran couleur 14" SVGA, clavier AppleDesign, ClarisWorks 2.1 préchargé.

8 495 FTTC

Réf : P6358CM* & MSYSTVB*

Même configuration mais sans le système TV

7 995 FTTC

Réf : P6358CM*

Payez en 5 mensualités de 1 599 F après un apport de 200 F * (voir page 3)

Performa 6300 avec imprimante couleur

Power PC 603e à 100 MHz

Ensemble comprenant une unité centrale Performa 6300, lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse, mémoire vive 8 Mo, disque dur 1,2 Go, carte modem/fax, un écran couleur 14" multifréquences, un clavier AppleDesign, une imprimante StyleWriter couleur 2400 et les logiciels Système 7.5, At Ease, Echange PC/Mac et ClarisWorks 3.0 préchargés.

Payez en 10 mensualités de 1 399 F après un apport de 1 404 F * (voir page 3)

13 995 FTTC

Réf : PE263ESW

Prix Éducation : 13 695 FTTC

Power Macintosh 6100 DOS/Compatible



L'écran et le clavier ne sont représentés sur la photo qu'à titre d'exemple de configuration complète

Macintosh + PC
2 ordinateurs en 1

Bénéficiez de tous les avantages d'un Macintosh et d'un PC Multimédia réunis.

Configuration **PowerMacintosh 6100 DOS/Compatible,** mémoire vive 16 Mo, disque dur 500 Mo, écran couleur 14" SVGA, clavier 102 touches, carte DOS, logiciels MS/DOS 6.22, Windows 3.1 et utilitaires de partage de ressource.

Payez en 5 mensualités de 1 999 F après un apport de 300 F * (voir page 3)

Réf : P66508E*

9 995 FTTC

La Banque Multimédia



Le Louvre

Français/Anglais - PC/MAC

Lors de votre visite interactive du plus grand musée du monde, vous découvrirez les 100 chefs d'œuvres les plus admirés du musée mais vous pourrez aussi explorer le palais à travers les siècles. De la forteresse de Philippe Auguste au Grand Louvre, naviguez à travers le temps, rencontrez les souverains et les architectes, déambulez dans le musée, entrez dans une salle, choisissez une œuvre. Admirez sa composition et ses couleurs, écoutez son histoire et celle de son auteur, explorez ses détails à la loupe…

Réf : P00498

349 FTTC



Nouveau Version PC

Les Guignols de l'Info

Français - PC ou Mac

Vous entrez dans l'univers impitoyable de WCI, la chaîne d'informations dirigée par Sylvestre. Lui, c'est le grand patron, il n'aime pas les feignasses. Alors, un bon conseil : faites bien votre boulot et ramenez plein de reportages sur les Guignols pour le journal de PPD. Et si vous arrivez à faire péter le Gigamat, vous pourrez défier la Star et pourquoi pas, lui piquer sa place…

345 FTTC

Réf : P00750 (PC) - P00519 (Mac)

Venez découvrir la Banque Multimédia dans votre boutique MID : plus de 100 titres CD-ROM disponibles sur stock, choisis parmi les meilleurs titres du marché dans des domaines variés (Educatif, Jeu, Culturel, Graphisme, Charme, Bureautique...)

Solutions de financement

* sous réserve d'acceptation de votre dossier par CETELEM.

Pour un paiement en 5 mensualités :
Pour un apport de 50 F (montant d'achat de 1 000 à 2 000 F) ou 100 F (montant d'achat de 2 001 à 3 000 F) ou 150 F (montant d'achat de 3 001 à 4 000 F) ou 200 F (montant d'achat de 4 001 à 8 000 F) ou 300 F (montant d'achat de 8 001 à 10 000 F) égal au coût total du crédit, TEG variant de 20,81 % à 10,20 % l'an au 01/01/96 selon le montant de l'achat. Offre valable pour un achat de 1 000 F à 10 000 F hors assurance facultative.

Exemple :
■ Montant de l'achat de 7 990 F ■ Versement comptant : 200 F ■ Montant du crédit : 7 990 F remboursable en 5 mensualités de 1 598 F chacune hors assurance facultative ■ TEG : 10,21 % l'an au 01/01/96 ■ Coût total du crédit : 200 F ■ Coût total de l'achat à crédit : 8 190 F.

Justificatifs :
Pour demander un crédit, veuillez vous munir d'une pièce d'identité, de votre dernier bulletin de salaire, d'un chèque annulé ou d'un relevé d'identité bancaire et d'une facture EDF.

Autres solutions de financement possibles : nous consulter.

Tarif Education :
Pour connaître la liste des enseignants et établissements éligibles ainsi que les procédures de commande, consultez-nous.

MID édite régulièrement des catalogues et des documentations commerciales. Pour les recevoir gratuitement et sans obligation d'achat, faites parvenir vos coordonnées à MID, Service Abonnements, 3 rue Sandoz, BP 113, 93130 NOISY LE SEC. Le taux de T.V.A. des produits décrits dans ce document est de 20,6%. Les prix et les caractéristiques techniques des produits de ce document sont donnés à titre indicatif (dans la limite des stocks disponibles) et peuvent être modifiés à tout moment et sans préavis. Les prix publiés dans ce document s'entendent port non-compris. Les photographies, dessins et schémas du présent document n'ont aucun caractère contractuel. Les marques et les noms déposés figurant dans ce document appartiennent à ceux qui les ont déposés.



Partenaire Éducation & Recherche







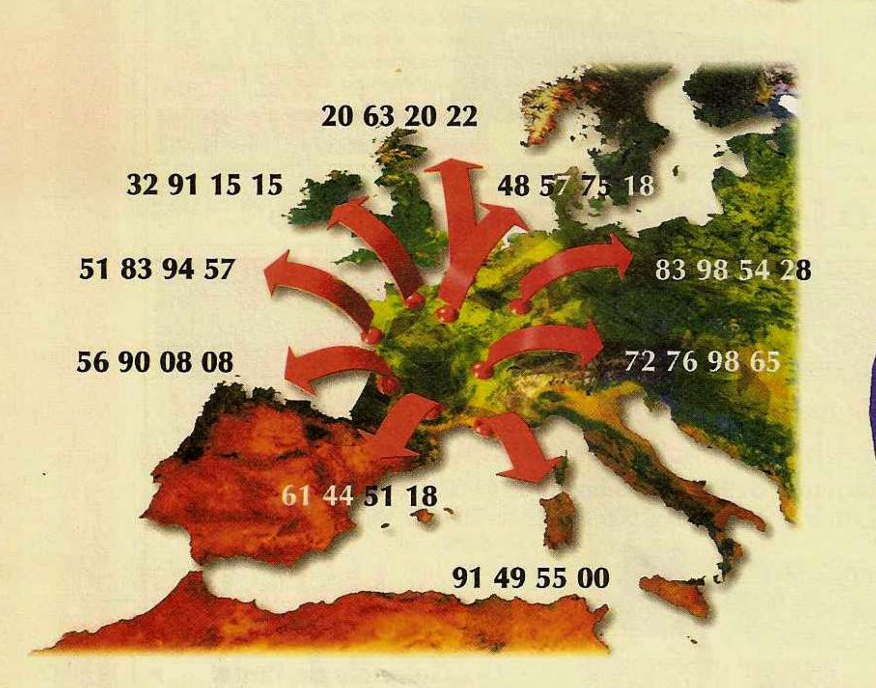


Toute la micro-informatique à des prix fabuleux !

MID Info Products Europe

Internet 9 fois moins cher !

À Lyon, Marseille, Toulouse, Rouen, Bordeaux, Lille, Nantes et Nancy...



*Si vous possédez un abonnement Internet, autre que Planete.net, venez tester le confort Planete.net en vous connectant au 36 68 53 89**

2,23F TTC/mn

L'assurance d'une connectivité Internet de haute qualité.

Les parisiens ne sont plus les seuls à pouvoir se connecter à Internet ! ***Planete.net***, déjà présent dans la capitale, vient de mettre en place des accès dans les circonscriptions tarifaires des villes de : **Lille, Rouen, Nantes, Bordeaux, Toulouse, Marseille, Lyon** et **Nancy** afin de réduire le coût des communications dû à la distance... (voir Bottin France Télécom).

Consultez le site Planete.net (http://www.planete.net) pour connaître, en fonction de votre indicatif téléphonique, votre point d'accès le plus proche.

Matériel et logiciels nécessaires : un modem 14400 ou 28800 bps, les logiciels applicatifs et un Macintosh LC III minimum ou un PC 486 minimum (8 Mo minimum). C'est tout !

Tous les logiciels applicatifs pour vous connecter et vous abonner à Internet sont disponibles sur le **3617 DHA** ou sur le CD-Rom du magazine ***Univers Mac***.



http://www.planete.net
e-Mail : info@planete.net
✆ 49 88 63 93

Abonnez-vous «en ligne» dès à présent !

Abonnement Numéris :

490 F ht par mois

Abonnement Planete B :

79 F ttc par mois
Avec 10 heures de connexion gratuites
puis 34,90 F ttc/heure

Abonnement Planete C :

199 F ttc par mois
Connexion illimitée !

Pentium : la performance au meilleur prix



Caractéristiques techniques générales communes aux Mini-Tours

Carte mère Intel • RAM 16 Mo (extensible à 128 Mo, support mémoire vive EDO) • processeur Intel Pentium • disque dur interfacé Fast-IDE • carte vidéo PCI SVGA • RAM vidéo 1 Mo (extensible à 2 Mo) • 2 contrôleurs Fast-IDE PCI • 2 ports série • 1 port parallèle • 1 port clavier • 256 Ko de mémoire cache de 2ème niveau • 3 slots PCI et 3 slots ISA disponibles • 2 baies 5,25" disponibles • alimentation 200 W • clavier • souris • Windows 95 • garantie 2 ans.

Modèles multimédia avec lecteur CD-ROMs sextuple vitesse et carte son intégrée

Réf.	Modèle	Prix
Réf : P200G26*	Pentium 200 MHz 16 Mo EDO/1,2 Go, écran couleur SVGA 15"	Non communiqué
Réf : P166G26*	Pentium 166 MHz 16 Mo EDO/1,2 Go, écran couleur SVGA 15"	13 995 FTTC
Réf : P150G26*	Pentium 150 MHz 16 Mo EDO/1,2 Go, écran couleur SVGA 15"	12 995 FTTC
Réf : P131G26*	Pentium 133 MHz 16 Mo/1,2 Go, écran couleur SVGA 15"	11 995 FTTC

Le pentium pour toute la famille



11995 FTTC

Réf : INS2G6C*

Payez en 10 mensualités de 1 199 F avec un apport de 1 204 F * (voir page 3)

PUISSANCE

PENTIUM 120 MHz, mémoire vive 16 Mo
Disque dur 1,6 Go

En cadeau

- SAARI Personal Manager (Réf : ORDIPMW2)
  Agenda, répertoire d'adresses, bloc-notes, comptabilité personnelle, suivi budgétaire, connexion bancaire, horloge planétaire
- 2 jeux : "Cogito" jeu de réflexion US (Réf : PCOGITOU)
  "S.C. Out" jeu d'arcade US (Réf : PSCOUTU)
- 3 CD-ROMs : "Rebel Assault" US doc FR (Réf : CD30)
  "Little Big Adventure" FR (Réf : CD38)
  "Under the Killing Moon" US doc FR (Réf : CD39)

Option Imprimante Epson

Même configuration avec une imprimante EPSON Stylus 820

12995 FTTC

Réf : INS2G6I*

Payez en 10 mensualités de 1 299 F avec un apport de 1 304 F * (voir page 3)

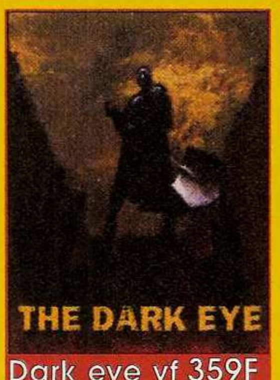
Indiana Multimédia

Processeur Pentium 100 • RAM 8 Mo extensible à 64 Mo • Mémoire cache 256 Ko • Disque dur 540 Mo • Adaptateur vidéo SVGA sur bus PCI • Mémoire vidéo 1 Mo extensible à 2 Mo • Logiciels préchargés : DOS 6.2, Windows 3.1, Works Windows 3.0 • Eléments Multimédia : Lecteur CD-ROMs IDE quadruple vitesse multisessions XA, Carte SoundBlaster 16, Haut-parleurs amplifiés 5 W, CD-Rom "Microsoft Encarta" US, CD-Rom "Microsoft Cinemania" US, CD-Rom "Nascar Racing" US doc FR.

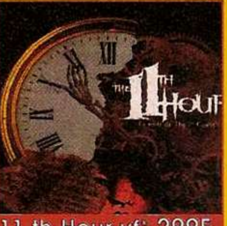
* ce modèle est livré avec un coupon de mise à jour Windows 95 au tarif de 102 FTTC.

Toute la micro-informatique à des prix fabuleux !

MID InfoProducts Europe



Dark eye vf 359F



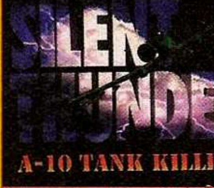
11 th Hour vf 299F



Dark Forces vf 325F



Shivers vf 329F



Sil..Thunder 319F

D vf 29

Cadeau 1 CD aud

Musiques d'Horreu

Dans la limite des stocks dispo

ATTENTION ! avec D, vous risquez d'avoir peur... laissez la lumière allumée !





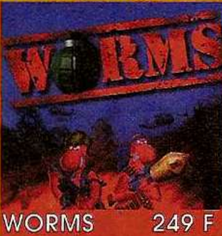
C&Conquer 325F



F Unlimited vf 269F



Need f speed 325F

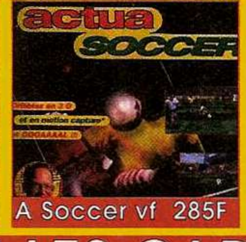


WORMS 249 F

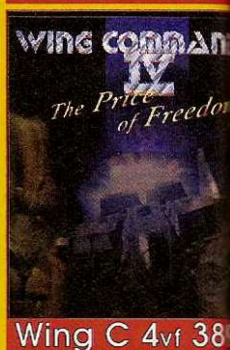
Le mois prochain d'autres conseils signés les Cochons de l'espaaaaaaace













Phantasmagoria vf 399F

Warcraft II vf 335F

Gabriel K 2vf 365F

A Soccer vf 285F

NBA live96 vf 335F

Wing C 4vf 38

CD Lyre T'AS VU LES PRIX ! LES CADEAUX ! CD Lyre

SUR CD ROM

Titre	Prix
3D Lemmings	299 frs
ACES OF CARD	239 frs
ACROSS THE RHINE	329 frs
Alien Odyssey nf	295 frs
Aliens	329 frs
Apache Longbow	359 frs
Are you afraid...dark	399 frs
BAD DAYS on midway	359 frs
BATMAN FOREVER	299 frs
BATTLE ISLE 3	345 frs
Bermuda syndrome	355 frs
Buried in time* vf	289 frs
CAESAR 2	295 frs
Casino de luxe	279 frs
Chaos control vf	299 frs
Chronomaster	299 frs
Civil war	349 frs
COMMAND ACES...EU	369 frs
Command et Conquer covert operation vf	149 frs
Compilation : 1942/Fleet demo/Wings	299 frs
CYBERMAGE VF	335 frs
Cyberspeed vf	345 frs
D 1000	199 frs
Daedalus encounter	325 frs
DESTRUCTION Derby	295 frs
Doom 2 nf	349 frs
Doom 1+ D2 extra level	199 frs
Duke Nukem 3D	Tel.
Dungeon keeper vf	365 frs
DUNGEON Master 2 vf	365 frs
Earth Worm Jim	Tel.
Empire 2	345 frs
Fade to black vf	339 frs
FATAL RACING	285 frs
FIFA 96 vf	335 frs
Compilation : Fifa/PGA/F1 grand prix	285 frs
Fighter duel	299 frs
Firestorm thunderhawk2	289 frs
Flight light vf	229 frs
Football pro 96	299 frs
Fort Boyard vf	299 frs
FRANKENSTEIN* VF	365 frs
Full Throttle	299 frs
FX FIGHTER	269 frs
GRAND P manager vf	319 frs
Hell fire zone	219 frs
Heroes might magic vf	329 frs
HEXEN VF	289 frs
INDY CAR 2 VF	245 frs
In the first degree vf	359 frs
Inferno	199 frs
Jewels of oracle vf	295 frs
Johnny bazookatone	249 frs
Jungle strike	169 frs
King quest 7	349 frs
Little big adventure vf	335 frs
Lords of midnight 3	335 frs
LOST EDEN VF	239 frs
Lost in town vf	399 frs
Manic kart vf	179 frs
Master of magic	309 frs
MAGIC CARPET 2 VF	315 frs
Mech warriors 2 vf	339 frs
Micromachine 2+bonus	225 frs
Millenia	315 frs
Mission critical	349 frs
Monopoly vf	275 frs
MORTAL COIL	259 frs
MORTAL KOMBAT 3 vf	279 frs
MYST	359 frs
Navy strike	275 frs
NBA JAM TE	295 frs
Night trap	339 frs
NFL quaterback 96	299 frs
NHL Hockey 96	345 frs
Panic in the park	285 frs
Pete sampras	329 frs
PGA TOUR GOLF 96	349 frs
PINBALL ILLUSIONS	265 frs
Player manager 2	275 frs
POLICE QUEST SWAT	335 frs
Prisonner of ice vf	339 frs
PROPINBALL the web	265 frs
Psychic detective	359 frs
Rayman	289 frs
Rebel assault 2	359 frs
Renegade	299 frs
Riddle of master lu vf	309 frs
Ring cycle	199 frs
Road warrior	285 frs
SCREAMER VF	245 frs
Sea legend	295 frs
Secret des Templiers vf	339 frs
SENSIBLE W soccervf	275 frs
SHELLSHOCKS	315 frs
Shockwave assault	345 frs
Sim isle	309 frs
SIM TOWER* VF	295 frs
SIM TOWN VF	279 frs
SIMON sorcerer 2	289 frs
Slipstream 5000 vf	259 frs
Space quest 6 vf	329 frs
STAR TREK Next Gen	345 frs
Steel panthers vf	315 frs
Stonekeep	409 frs
Terminal velocity	245 frs
Theme park+TTycoon	325 frs
T Tycoon de luxe	289 frs
TEK WAR VF	269 frs
RAVEN PROJECT VF	295 frs
Tie fighter collector	345 frs
TILT	245 frs
TOP GUN	299 frs
Torin's passage vf	345 frs
Ultimate doom	245 frs
Virtual Kart vf	259 frs
Voodoo lounge	245 frs
Warriors	239 frs
Werewolf vs com	329 frs
Wing commander III vf	369 frs
Witchaven	259 frs
Woodruf vf	235 frs
Wrestle mania	299 frs
X-Wing collector	315 frs

MEGATEUF !
1 CASQUETT
CD Lyre
HIGH QUALIT
casquette : valeur 8
POUR TOUT ACHAT DE
DE 400 frs OU PLUS

Z vf

C'EST COOL C'EST WIZZ
C'EST PRIX PLAISIR...

- 7th guest
- Aces over Europe
- Caesar 1
- Gobliins 1+2 vf
- Hell
- Inca 1 vf
- Indy car
- King's quest 6
- Lands of lore vf
- lost in time vf
- Novastorm
- Quarantine
- Sim city
- Star trek 25th anniversary
- Wing commander 2 vf

Autres CD ROM
Tel : 60.89.31.3

Tous nos CD ROM sont PC et quelquefois PC/MAC* (avec *)
Tous les prix sont TTC sauf erreur typographique, dans la limite des stocks disponibles.

1 CD X Surprise offert
Pour l'achat de 400 F ou plus de CD de Charme

-- EXPRESS -- RAPIDE -- ULTRASPEED -- MEGA VITE VITE VITE --

Photo : Diva X Ariana

CHARME

CD ROM INTERACTIFS

Titre	Prix
Angle infirmière de nuit VF*	219 F
Deep Throat Girls 4*	239 F
Diva X Ariana(ci-dessous)	285 F
Hot leather *	239 F
Interactive Draghixa VF *	349 F
Interactive Tabatha VF	329 F
Interview de Pauline VF	289 F
Nippons Obsessions*(photos)	225 F
Passeport X Budapest VF	245 F
Sex Castel	229 F
Sex Motel VF	175 F
Space Sirens 2 *	279 F
Tout sur le plaisir des fem vf *	294 F
Virgin 3 *	295 F
Virtually Yours 2 *	245 F
Virtual Vixens *	195 F
Virtual Sex Shoot *	315 F
You are the director *	269 F
Zara Whites Dble Xperience	325 F

Bon de commande à renvoyer ou à faxer. Vous pouvez aussi commander par télépho

CD Lyre - 58, rue de Paris - 91100 Corbeil Essonnes
Tél. 60 89 31 31 Fax. 60 88 10 11

Nom: .... Adresse:....................

Prénom: .... Code Postal:.............. Ville: ....

Produits	Prix
Frais d'envoi	
Total	

Tél. ....

Réglement : Chèque à l'ordre de CD

o Chèque o Mandat

o Contre remboursement + 35 F

o CarteBleue _ _/_ _ Date d'ex

N°-_ _ _ _-_ _ _ _-_ _ _ _-_ _ _ _-

Signature.

Frais d'envoi : 32 F (France metropolitaine) colissimo j+2
France éco j+5 : 22 F DOM -TOM -CEE : 60 F

o Je certifie être majeur+signature (pour les CD rom charme)





9990 FTTC
Microsoft
Windows95

LE CLUB DU CD PARIS

MAGASIN DE CD-ROM - GRAVAGE - MULTIMÉDIA & INTERNET

39, rue Faidherbe - 75011 PARIS - Tél. : 43 48 26 27 - Fax : 43 48 23 32
Métro : Faidherbe ou Charonne - Bus : 46 et 76

Ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h

Vous pouvez y tester, si vous hésitez, certains de nos CD-Rom.

Nos suggestions et choix (prix TTC, valables cette période dans la limite des stocks disponibles).
tarif revendeur sur justificatif
Nos CD-Rom sont neufs et dans leurs emballages d'origine. Ils ne sont surtout pas des copies.

TRANSFÉRER VOS DONNÉES INFORMATIQUES SUR CD-ROM. 1 CD-ROM (+1 CD de sécurité) : 490 F TTC.

POUR LES BANDES AUDIO OU VIDEO : PRIX SUR DEVIS

VENEZ A VOTRE TOUR SURFER SUR INTERNET PAR LE BIAIS DU CLUB, BENEFICIEZ AINSI D'UN ABONNEMENT D'UN MOIS GRACIEUX AINSI QUE D'UN KIT DE CONNEXION GRATUIT

Le CLUB du CD essaie de mettre à la portée du plus grand nombre d'utilisateurs, de bons CD-Rom. Si certains ne figurent pas dans la rubrique CDthèque (Bible de Jérusalem, Michel Ange, Beethoven, les Evangiles, les Temps de..., etc.) cela ne veut pas prétendre qu'ils sont moins bons. Notre choix est subjectif bien sûr, mais les CD choisis dans les différentes rubriques ont été testés et nous sont apparus bons et bien faits. Mais il faut, malheureusement faire un choix. Encarta, les INUIT, la Bible de Jérusalem, l'Art du 20e siècle sont très très bons... Merci de nous accorder votre confiance.

Pour votre CDthèque

Le Musée de l'Homme (MP) ... 394 F
Léonard de Vinci (M) ... 429 F
J. de la Fontaine (MP) ... 350 F
Rodin (MP) ... 395 F
Panorama de l'Art Occident. (P ou M) ... 469 F
Velasquez (MP) (4 langues) ... 390 F
The Swiss Art CD 2.0 (M) ... 185 F
L'Aventure Chilienne (MP) ... 200 F
Encarta 95 (P) ... 639 F

Langues et traductions

Power Translator de luxe CD (M ou P) ... 1 790 F
(Traduction Anglais/Français)
POWER TRANSLATOR PRO (M ou P) ... 4 590 F
(Français/Allemand/Espagnol)
L'Anglais ou Italien par l'Oral (MP) l'un ... 249 F
L'Anglais des affaires (P) ... 480 F
Je parle Japonnais (à partir de 4 ans) (P) ... 303 F
Je parle l'Anglais ou le Français (P) ... 303 F
Harrap's Shorter (P) ... 990 F
L'Allemand ou Espagnol par l'Oral (MP) l'un ... 249 F
L'Anglais en 90 leçons (1 À 50) (51 à 90) (MP) l'un ... 480 F
Harrap's Multilingue (P ou M) ... 1 210 F
Larousse Bilingue Angl/Franç (MP) ... 999 F
Correcteur 101 (le seul à faire dictées Pivot sans faute) (P ou M) ... 890 F

Eveil enfants

Circus (MP) ... 289 F
ABIDOU je lis (4-5 ans) (P) ... 295 F
ABIDOU je lis (6-7 ans) (P) ... 295 F
Kevin le Kangourou (MP) ... 250 F
Le Gros Crabe et ses Amis (MP) ... 380 F
Le Drôle d'Alphabet Sauvage (MP) ... 299 F
Louis le lion (MP) ... 250 F
Olaf l'Ours (MP) ... 250 F
Pinocchio (MP) ... 390 F
Pok le Petit Artiste (MP) ... 290 F
Nos amis à 4 Pattes (MP) ... 250 F
David le dauphin (MP) ... 249 F
Kiyéko et les voleurs de nuits (avec voix de P.TCHERNIA) (P) VF ... 349 F

Culture et Musique

Initiat. à l'Art roman (MP) ... 419 F
1848/1914 Toute une Histoire (MP) ... 469 F
Inuit (MP) ... 399 F
Le temps de Rubens (MP) ... 390 F
Illusion du Japon (exclu. Club)
Manga (MP) ... 260 F
La Bible de Jérusalem (MP) ... 950 F
(en 6 langues dont grec, hébreu et français)
Le Louvre (MP) ... 396 F
Michel Ange (MP) ... 499 F
Napoléon (M ou P) ... 399 F
Monet/Verlaine/Debussy (MP) ... 249 F
Matisse/Aragon/Prokofief (MP) ... 349 F
200 Personnalités polit (MP) ... 490 F
Rabelais (M) ... 354 F
Bob Dylan (MP) ... 495 F
Le Bottin Gourmand (MP) ... 205 F
Wrath of the Gods (M) ... 480 F
Woodstock (M) ... 295 F
Red shift (M ou P) ... 639 F
L'album des arts et Métiers (M) ... 399 F
Le temps de Weemer (MP) ... 399 F
Delacroix, voyage au Maroc (MP) ... 253 F
Voyage en Italie (P ou M) ... 369 F
Voyage en Egypte (P ou M) ... 369 F
Art history encyclopédie (P) ... 299 F
Le temps de Bruegel (MP) ... 390 F
Le temps de Rembrandt (MP) ... 390 F
La Découverte du Canada (MP) ... 299 F
Initiation à l'Archéologie (MP) ... 349 F
Astrololabe (MP) ... 399 F
Florence et la Renaissance (MP) ... 349 F
Léonard l'Inventeur (MP) ... 399 F
Gaugin / Beaudelaire / Tchaikovski (MP) ... 350 F
Holocauste (P) ... 259 F
Art History Encyclopedie (P) ... 299 F
Fellini (P) ... 465 F
CLINTON portrait d'une victoire (P) ... 259 F
Les Evangiles (P) ... 369 F
Cathédrale de Chartres (M) ... 590 F
Moi, Paul Cezanne (MP) ... 295F
Salammbo (MP) ... 249 F
Oceans Below (M) ... 399 F

Divers et Gestion

T.T.G. (P) (PMI/PME, logic. de gest. intégrée, gest. commerciale, devis métrés, fact. ur., stock, paies, lias. fiscales, génerat. d'applicat., recherches multi, stat., etc (demo sur demande) ... 7 240 F
PAP (P) (logic. de prêt à porter, gest. de comm., livr. par modèle, taille, couleur, clients/fournis. PAP est un log. qui traite toutes gest. commerces et comptables ... 14 673 F
ACCENT PRO (M ou P) (log. de trait. de texte en 30 langues dont arabe, hébreux, russe, toutes lang. slaves, diction., etc. ... 3 015 F

Médical/Santé

Ainsi vient la vie (MP) ... 390 F
Le Corps Humain en 3D (P) ... 490 F
Anatomist CD (M) ... 1 980 F
HIV AIDS (P) Encyclop. de l'informatique ... 279 F
PC corps Humain 3.0 (P) ... 590 F
Mayo Family Health Book (M) ... 510 F
A.D.A.M. (Logiciel professionnel pour traitements) (M ou P) (nous consulter) ... 21 000 F
Encyclopédie de la Sexualité (PM) ... 499 F

Encyclopédie/Dictionnaire

Diction. Hachette Multi. (M ou P) ... 690 F
Le Robert Electronique (M ou P) ... 4 490 F
Grolier Multimédia encyclop. (M) ... 1 180 F
Encarta (M) ... 945 F
langage of the World (12 langues dont 10 europ. avec 17 dictionnaires) (P) ... 690 F
World Atlas 3.0 (M ou P) ... 399 F
World Atlas 5.0 (M ou P) ... 539 F
Larousse Langue Française (MP) ... 990 F
Larousse Français vers 2 (MP) 450.000 formes, mots et conjugaisons ... 990 F
Grollier 95 (M ou P) ... 590 F
Geoatlas le Monde Vectorielle (MP) ... 1 490 F

Golf/Bridge/Jeux

Rebel assault (M) VF ... 499 F
Journeman Project (M) ... 299 F
F/A-18 Hornet 2.0 (M) ... 599 F
Sim City 2000 (Disq M) ... 329 F
Sim City (pack 3) (M) ... 599 F
Hellcab (M) ... 395 F
Alone in the Dark 2 (M) VF ... 405 F
Myst (M) VF ... 459 F
Super Wing Commander 2.5 (M) ... 429 F
Flight Commander 2 (M) ... 539 F
Lunicus (M) ... 469 F
The Labyrinthe (M) ... 469 F

Adultes (+ de 18 ans)

The Woman of Venus (MP) ... 319 F
Blow-Job Spécial (ph.) (P) ... 339 F
Sodo special (phot.) (P) ... 259 F
Beaverly Hillbillies (P) ... 419 F
Amateur Models (phot.) (P) ... 299 F
Virtuel Escort (MP) de J.R.Book ... 475 F
Golden Girls (101 célébrités) (photos) (P) ... 399 F
Amateur Models 3 (photos) (P) ... 367 F
Elite Européen Models 1 ou 2 (MP) (phot.) l'un ... 249 F
Elite Américain Model 1 ou 2 (MP) (phot.) l'un ... 249 F
Looker Electric Lust (phot.) (P) ... 375 F
Dream Girls (MP) ... 469 F
Lady Libertine (MP) ... 399 F
Bikes Babes (MP) ... 399 F
Danish Fantaisy (MP) ... 429 F
Red Hot (photo) (MP) ... 399 F
Erotica (Manga) (MP) ... 449 F
Pleasure-CD (MP) ... 369 F
Plaisirs d'Age Mûr (vol. 2) (P) ... 309 F

Légende M = Mac P = PC MP = Mixte

Le CLUB du CD participe à la protection de l'Enfance maltraitée (inceste), à la protection de la nature, à celle des animaux, ainsi qu'à la lutte contre le SIDA, et reversera à les associations, sur les CD commandés :
: 3 F pour l'Enfance maltraitée (inceste)
: 2 F contre le SIDA
: 2 F protections nature et animal

BON DE COMMANDE à retourner
(en joignant le chèque mandat ou Eurochèque) au CLUB DU CD - 39, rue Faidherbe - 75011 PARIS

ou commande sur papier libre

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
CP .... Ville ....
Tél. / Fax ....

Qté	PC	Mac	CDI	TITRES	Prix TTC	Total TTC
Signature :					Frais d'envois recommandés	+ 48 Francs
N'oubliez pas d'ajouter votre règlement à cette commande						TOTAL

Nous ne prenons pas les cartes bancaires. Trop d'indélicatesses de la part de magasins VPC. Je certicie être majeur. Signature :

Ambre Bleu 47 00 94 80



NOTRE CATALOGUE SUR
36 17 LUTINE*
* 5,57 F LA MINUTE
RECEVEZ 1 CD POUR TOUTE CONNEXION

ARCANE INFORMATIQUE
118 / 130 avenue Jean Jaurès
75169 Paris Cedex 19
Tél. : 44 54 27 68 - Fax : 40 40 93 38

Les prix sont indiqués T.T.C. Dans la limite des stocks disponibles

** Stock limité à 100 pièces pour les 3 produits.

CD ROM CULTUREL/EDUCATIF

Titre		Prix
3D ATLAS VF	PC	399.00
ADI français math (du CE1		
A LA 3ème, irdiquer la classe)	PC	360.00
ADIBOU 4/5 ANS	PC	360.00
ADIBOU 6/7 ANS	PC	360.00
ANNABELLE ET CARAMEL tome 1	PC /M	249.00
ANNABELLE ET CARAMEL tome 2	PC/M	249.00
ANNABELLE ET CARAMEL tome1+2		399.00
ATLAS DE L 'EUROPE	PC	320.00
AUX ORIGINES DE L'HOMME	PC	349.00
CEZANNE le nouveau regard	PC/M	180.00
CHATEAUX DE LA LOIRE	PC/MAC	389.00
COMMENT CA MARCHE ?	PC	469.00
DICTIONNAIRE HACHETTE MUL	PC/M	649.00
EN COMPAGNIE DE S BALEINES	PC	275.00
ENCYCLOPEDIE DE LA MUSIQUE	PC	499.00
FICHES CUISINE ELLE	PC	299.00
FRANCOIS MITTERAND	PC	295.00
GALILLEE	PC	325.00
L'ART DU XXème SIECLE	PC	349.00
L'AVIATION	PC	399.00
LE LOUVRE	PC/M	359.00
LE NIL	PC	299.00
LE PRINCE MANDARINE	PC	279.00
LE TAROT DE MARSEILLE	PC	279.00
LE TRESOR DE SAN DIEGO	PC	275.00
LEONARD L'INVENTEUR	PC	369.00
LES AMIS A QUATRE PATTES	PC	199.00
LES DECOUVREURS	PC	499.00
LES FABLES DE LAFONTAINE	PC/M	329.00
LES REQUINS	PC	275.00
LES STARS DU LOUVRE	PC	285.00
MARVIN LE SINGE	PC	249.00
MICHEL ANGE VF	PC	299.00
MOI PAUL CEZANNE	PC	329.00
MON PREMIER DICTIONNAIRE	PC	399.00
NAPOLEON	PC	379.00
NETSCAPE NAVIGATOR 1.12 francais		349.00
PLANET REPORTER	PC	379.00
SAFARI	PC	299.00
VAN GOGH	PC	319.00
VINS ET GASTRONOMIE	PC	319.00

JEUX PC CD ROM

Titre		Prix
11TH HOUR VF	PC	325.00
ACES OVER EUROPE	PC	99.00
ACTUA SOCCER VF	PC	285.00
ALADIN (L'ATELIER DE JEU)	PC	449.00
ALIEN ODYSSEY NF	PC	295.00
ALIEN VIRUS	PC	319.00
ALIENS VF	PC	335.00
ASCENDANCY NF	PC	335.00
ASSAULT RIGS NF	PC	329.00
BATTLE ISLE 3 VF	PC	345.00
BERMUDA SYNDROME NF	PC	359.00
CEASAR 2 VF	PC	295.00
COM. & CONQ. Data disk (10 niveaux sup)		169.00
COMMAND AND CONQUER VF	PC	329.00
COMPLEXE ULTIMA	PC	99.00
CONGO	PC	329.00
CONQUEROR AD 1086	PC	319.00
CRUSADE	PC	329.00
CRUSADER NO REMORSE NF	PC	345.00
CYBERMAGE NF	PC	335.00
D 1000 NF	PC	195.00
DARK FORCES	PC	319.00
DEALUS ENCOUNTER NF	PC	325.00
DESTRUCTION DERBY NF	PC	295.00
DOOM 2 VF	PC	369.00
DRAGON LORE	PC	99.00
DUKE NUKEM 3D	PC	TEL
EARTH WORM JIM	PC	299.00
ENTOMORPHE	PC	TEL
EXTREME PINBALL VF	PC	275.00
F1 GRAND PRIX 2	PC	TEL
FADE TO BLACKVF	PC	319.00
FATAL RACING VF	PC	309.00
FIFA INTER SOCCER 96 NF	PC	329.00
FRANKENSTEIN	PC	369.00
FULL THROTTLE NF	PC	339.00
FX FIGHTER NF	PC	275.00
GABRIEL KNIGHT 2 VF	PC	365.00
HEROES OF MIGHT		
& MAGIC VF	PC	335.00
HEXEN NF	PC	319.00
IN THE FIRST DEGREE VF	PC	365.00
INDY CAR 2	PC/M	259.00
KING QUEST 7	PC	369.00
LAND OF LORE	PC	99.00
LE ROI LION	PC	449.00
LEMINGS 3D	PC	309.00
LES GUIGNOLS DE L'INFO VF	PC	339.00
LES GUIGNOLS DE L'INFO VF	MAC	339.00
LOST EDEN VF	PC	249.00
LOST IN TIME	PC	99.00
MAGIC CARPET 2 VF	PC	269.00
MANIC KART	PC	179.00
MARINE FIGHTER	PC	185.00
MILLENIA	PC	319.00
MIRAGE	PC	369.00
MORTAL COIL	PC	265.00
MYST VF	PC	379.00
NAVY STRIKE	PC	279.00
NBA JAM TE VF	PC	339.00
NEED FOR SPEED	PC	325.00
NHL HOCKEY CLASSICS	PC	129.00
PANIC IN THE PARK	PC	289.00
PGA GOLF 96	PC	399.00
PHANTASMAGORIA VF	PC	399.00
PINBALL WORLD	PC	289.00
POLICE QUEST SWAT NF	PC	389.00
QUARANTINE	PC	99.00
RAVEN PROJECT	PC	339.00
RAY MAN	PC	265.00
REBEL ASSAULT 2	PC	369.00
RIDDLE OF MASTER LU VF	PC	295.00
RISE OF THE ROBOTS 2	PC	329.00
SCREAMER VF	PC	249.00
SEA LEGEND NF	PC	299.00
SENSIBLE WORLD SOCCER	PC	279.00
SEVEN GUEST	PC	99.00
SHIVERS VF	PC	319.00
SHOKEWAVE	PC	349.00
SIM ISLE	PC	309.00
SIMON THE SOCERER 2 NF	PC	299.00
SPACE QUEST 6 VF	PC	329.00
STAR STREK VF	PC	359.00
STEEL PANTHERS	PC	319.00
STONE KEEP VF	PC	339.00
SYSTEME SHOCK	PC	119.00
TEK WAR NF	PC	295.00
TERMINATOR	PC	TEL
TFX EUROFIGHTER 2000 NF	PC	295.00
THE « D »	PC	299.00
THE DARK EYE VF	PC	399.00
THE DIG	PC	345.00
THEM PARK	MAC	299.00
TIE FIGHTER COLLECTOR	PC	359.00
TIME GATE		
le secret du templier vf		309.00
TORIN'S PASSAGE VF	PC	339.00
TRANSPORT TYCOON		
DELUXE	PC	295.00
UNDER AKILLING MOON	PC	299.00
UNDER WORLD 1	PC	99.00
UNDER WORLD 2	PC	99.00
US NAVY FIGHTER GOLD VF	PC	369.00
VIRTUAL SNOOKER	PC	389.00
VOODOO LOUNGE	PC	245.00
WARCRAFT 2	PC	339.00
WEREWOLF VS COMMANCHE	PC	299.00
WETLANDS	PC	275.00
WING COMMANDER 4	PC	399.00
WING NUTS	PC	279.00
WIPE OUT	PC	315.00
WITCHAVEN	PC	289.00
WORMS	PC	259.00
WRESTLEMANIA	PC	339.00
X WING COLECTOR	PC	315.00

OFFRE SPÉCIALE**
HI OCTANE
BIOFORGE
ROAD WARIORS
149 F LE TITRE

CD ROM PC CHARME Réservé aux adultes

VIDEO ET INTERACTIFS

Titre		Prix
101 SEX POSITION 1	PC/M	190.00
A WOMAN TOUCH		159.00
AMERICAN BLONDES	PC/M	189.00
ANNABEL CHONG		
ANAL QUEEN		179.00
BIG BUST BABES	PC	149.00
CHERRY POPPERS 1	PC	159.00
CHERRY POPPERS 2	PC	159.00
DEPRAVED FANTAISIES	PC	169.00
FANTASIES INTERACTIVE	PC/M	199.00
MEGA BUSEN	PC	289.00
PERVERTED BABYSITTERS	PC/M	199.00
RAQUEL RELEASED	PC	185.00
STARBANGERS	PC	190.00
STARS	PC/M	349.00
SUITE 18	PC/M	179.00
WOMAN TO WOMAN	PC/M	189.00
YOU ARE VIRTUALLY MINE	PC	175.00

CD PHOTO

Titre		Prix
A TASTE OF EROTICA	PC/M	65.00
ASIAN PALATE	PC/M	179.00
BLONDE BOMBSHELLS	PC/M	179.00
SEA SEX AND SURF	PC /M	190.00
LADIES OF PASSION	PC/M	159.00
SECRETS	PC/M	169.00
LES INTERDITS		
D'INTERNET (600 phot. XXX)		79.00

MANGA CD PC ANIMATION

Titre		Prix
LA BLUE GIRL 1	PC	199.00
LA BLUE GIRL 2	PC	199.00
MAD PARADOX	PC	249.00
OGENKI CLINIC 1	PC	199.00
OGENKI CLINIC 3	PC	199.00

MANGA CD PC PHOTO

Titre		Prix
PULSION MANGA 2	PC	199.00
PULSION MANGA	PC	175.00
NIPPON OBSESSION	PC	245.00

CD CHARME INTERACTIFS

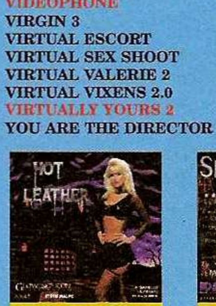


VIDEOPHONE (PC/M) 385.00



VIRTUALLY YOURS 2 (PC/M) 245.00

Titre		Prix
(1ère BD Française)		
ANGIE infirmière de nuit	PC/M	259.00
BIKES & BABES	PC/M	269.00
DEEP THROAT GIRL 4	PC/M	245.00
DIGITAL DANCING	PC/M	189.00
DIRTY DEBUTANTE	PC/M	239.00
DIVA X	PC/M	TEL
DREAM MACHINE	PC	295.00
FANTASME A LA CARTE 1	PC	229.00
FANTASME A LA CARTE 2	PC	229.00
HARD SHOW GIRL	PC	229.00
HOT LEATHER	PC/M	245.00
IMMORAL COMBAT	PC/M	279.00
INTERACTIVE DRAGHIXA	PC/M	379.00
INTERACTIVE TABATHA	PC/M	329.00
L'INTERVIEW DE PAULINE	PC/M	345.00
LE JEU DE L'OIE	PC	235.00
LESBIAN LIPSTICK	PC/M	189.00
LOVE PYRAMID	PC	235.00
MADAME'S FAMILY	PC/M	249.00
MEMORY STRIP 1	PC/M	199.00
MEMORY STRIP 2	PC/M	199.00
MIND TEAZZER	PC/M	239.00
NIGHTWATCH 2	PC	245.00
PARIS INTERDIT	PC/M	239.00
PASSEPORT A BUDAPEST	PC	259.00
PENTHOUSE VIRT P.S 1	PC/M	429.00
PENTHOUSE VIRT P.S 2	PC/M	429.00
PENTHOUSE VIRT P.S 3	PC/M	429.00
PLEASURE -CD magazine n°1	PC/M	190.00
PLEASURE CD magazine n°2	PC/M	199.00
PRIVATE PRISON	PC/M	245.00
SEE SOME THREE SOME	PC/M	245.00
SEX CASTEL	PC	235.00
SEX MOTEL	PC	175.00
SEXY ZAPPING	PC	185.00
SEYMORE BUTTS 2	PC/M	289.00
SPACE SIRENS 2	PC/M	290.00
STRIP POKER PRO	PC	289.00
TEXAS TABLE DANCE	PC	249.00
UP & DOWN LOVE	PC	239.00
VAMPIRE KISS	PC/M	329.00
VIDEOPHONE	PC/M	385.00
VIRGIN 3	PC/M	309.00
VIRTUAL ESCORT	PC/M	369.00
VIRTUAL SEX SHOOT	PC	299.00
VIRTUAL VALERIE 2	PC/M	379.00
VIRTUAL VIXENS 2.0	PC/M	225.00
VIRTUALLY YOURS 2	PC/M	245.00
YOU ARE THE DIRECTOR	PC	279.00



HOT LEATHER PC 245.00



SPACE SIRENS 2 PC/M 290.00

OFFRE SPÉCIALE
Pour tout achat de CD MANGA un CD surprise





JEU DE ROLE MANGA



Bon de Commande à expédier ou à faxer avec le réglement à
ARCANE INFORMATIQUE - 118 / 130 avenue Jean Jaurès
75169 Paris Cedex 19 - Tél.: 44 54 27 68 - Fax : 40 40 93 38 ou 42 00 64 79

ARCANE informatique

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : .... Ville : .... Tél. : ....

❑ Je règle comptant par Chèque Bancaire ❑ Carte Bancaire n° ....

❑ Par Mandat Date d'expiration ....

Je certifie être majeur(e) (pour l'achat de CD-ROM CHARME) SIGNATURE :

Références	Prix
FRAIS DE PORT : 32 F * PORT	
(*) DOM TOM, CEE : 55F ETRANGER : 80F ENVOI SOUS 48 H TOTAL	

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 - Fax : (16) 20 90 72 23





PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67

NOUVELLE ADRESSE
PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : (1) 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71
STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21



CD-ROM PC

Titre	Prix
ABUSE	329 F
ACROSS THE RHINE	349 F
ACTUA SOCCER	299 F
ALIEN ODYSSÉE	299 F
ALIEN VIRUS	299 F
ALONE 1 + 2 + 3	329 F
ASCENDANCY	349 F
ASSAULT RIGS	349 F
BATTLE ISLE 3	349 F
BATMAN FOR EVER	299 F
CAESAR 2	329 F
CHRONOMASTER	369 F
CIVILISATION NETWORK	TEL
COLONIZATION	329 F
COMMAND AND CONQUER	349 F
COMPILATION :	
- FIFA + GRAND PRIX + PGA 486	269 F
- LE MONDE DES AFFAIRES + THEME PARK + TRANSPORT TYCOON	299 F
- WING OF GLORY + 1942 + FLEET DEFENDER	269 F
CRUSADE	329 F
CRUSADER NO REMORSE	249 F
CYBERMAGE	369 F
D	349 F
DARK EYE	369 F
DESTRUCTION DERBY	339 F
DEADELUS ENCOUNTER	329 F
DEADLY SKY	289 F
EARTHWORM JIM1&2	299 F
EXTREME PINBALL	349 F
FADE TO BLACK	249 F
FATAL RACING	329 F
FIFA SOCCER 96	369 F
FIGHTER DUEL	269 F
FLIGHT UNLIMITED	349 F
FORT BOYARD	299 F
FULL THROTTLE(VF)	369 F
GABRIEL NIGHT 2	419 F
GRAND PRIX 2	329 F
HEROES OF MIGHTLAND MAGIC	349 F
HEXEN(ERETIC 2)	329 F
HI OCTANE	289 F
ICE AND FIRE	289 F
INDY CAR 2	249 F
KINGDOM O MAGIC	299 F
L'ENIGME DE MAITRE LU	389 F
LE LOUVRE	299 F
LES GUIGNOLS DE L'INFO	349 F
LORD OF MIDNIGHT 3	349 F
LOST EDEN	239 F
MAGIC CARPET 2	249 F
MAITRE LU	389 F
MECHWARRIOR 2	369 F
MEGAMAN X	249 F
MORTAL KOMBAT 3	329 F
MYST (VF)	389 F
NBA JAMTE	299 F
NBA LIVE 96	349 F
NEED FOR SPEED	349 F
NHL 96	349 F
NIGHT TRAP	349 F
PGA TOUR GOLF 96	349 F
PHANTASMAGORIA	429 F
PLAYER MANAGER 2	289 F
PSYCHIC DETECTIVE	349 F
RAYMAN	329 F
REBEL ASSAULT 2	349 F
RED GHOST	369 F
RISE OF THE ROBOT 2	349 F
ROAD WARRIOR	299 F
SCREAMER	249 F
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	299 F
SHANNARA	349 F
SHELL SHOCK	369 F
SHOCK WAVE ASSAULT	369 F
SIMON 2 LE SORCIER	369 F
SIM TOWER	269 F
SIM TOWN	269 F
STAR TRECK	349 F
STEEL PANTHER	299 F
SUPER KART	239 F
TEAM FIGHTER COLLECTOR	369 F
TERA NOVA	349 F
TERMINATOR : THE FUTUR SHOCK	349 F
TFX EF 2000	329 F
THE 11TH HOUR	329 F
THE CIVIL WAR	349 F
THE DIG	339 F
THE TIE FIGHTER	299 F
THUNDER HAWK 2	349 F
TILT	249 F
TIME GATE LE SECRET DES TEMPLIERS	329 F
TOP GUN	349 F
TRANSPORT TYCOON DE LUXE	249 F
VIRTUA KART	289 F
VIRTUAL POOL	299 F
VODOOLOUNGE	249 F
WARECRAFT 2	349 F
WEREWOLF VS COMMANCHE	369 F
WING COMMANDER 3	299 F
WING COMMANDER 4	399 F
WING OF GLORY	299 F
WIPE OUT	299 F
WITCH AVEN	299 F
WORMS	269 F
WRESTLEMANLA	349 F
X WING COLLECTOR	339 F

PROMO

Titre	Prix
7 TH GUEST	99 F
ALIEN CARNAGE	99 F
BIO FORGE	99 F
BUREAU 13	99 F
CANNON FODDER 2	99 F
COMPLETE ULTIMA 7	99 F
CONSPIRACY	99 F
CREATURE SHOCK	99 F
DESERT STRIKE + JUNGLE STRIKE	129 F
DUKE NUKEM 2	99 F
F15 STRIKE EAGLE 2	99 F
FIFA SOCCER	99 F
FIRST ENCOUNTER	99 F
GRAND PRIX	149 F
HAND OF FATE	99 F
HELL	99 F
HI OCTANE	99 F
HOCUS POCUS	99 F
INCA 2	99 F
INDY CAR RACING	99 F
IRON ASSAULT	99 F
KASPAROV/BRIDGE	99 F
KIDS ON SITE	79 F
KING QUEST 5	99 F
KIRANDIA 3	99 F
LABYRINTH	99 F
LANDS OF LORE	99 F
LITTLE BIG ADVENTURE	99 F
LOOM	99 F
LOST IN TIME	99 F
MAGIC CARPET +	99 F
MANCHESTER UNITED	99 F
MEGARACE	99 F
MICKAEL JORDAN	99 F
NHL HOCKEY	99 F
NOCTROPOLIS	99 F
PGA TOUR WINDOW	99 F
PRIVATEER	99 F
QUARANTINE	99 F
RAPTOR	99 F
REBEL ASSAULT	149 F
RISE OF THE TRIAD	99 F
SIM CITY	79 F
SLAM CITY	99 F
SPACE HULK	99 F
SPACE QUEST4	99 F
STAR CRUSADER	99 F
STAR TRECK 25TH	99 F
STRIKE COMMANDER	99 F
SUPER KART	99 F
SUPER STREET FIGHTER 2	99 F
SYNDICATE PLUS	99 F
SYSTEME SHOCK	99 F
THEME PARK	99 F
TURICAN 2	99 F
UNDER A KILLING MOON	199 F
UNDER WORD 1 & 2	99 F
WING ARMADA	99 F
WING COMMANDER II	99 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22 Fax : 20 90 72 23

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port* (jeux : 25F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....
Age : ....Téléphone : ....Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Mode de paiement : ❑ Chèque bancaire ❑ Contre remboursement + 35 Frs ❑ Carte bleue N°..
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC
Date de validité : .... / ....
Toutes les commandes sont livrées par Colissimo.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

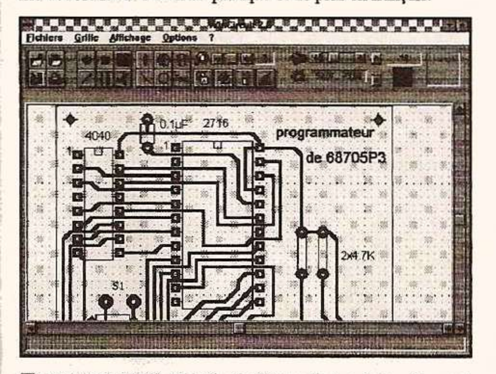
GEN 4 04/96



Logiciels shareware 100 % français

18 fr. la 🖫 HD 🪟 = Pour WINDOWS

🖫.E006.🪟.**MATHS** Puissant logiciel de mathématiques, fonctions : statistiques, analyse, algèbre, séries, courbes 3D...
🖫🖫🖫.E054.🪟.**Super prof d'Anglais v5.0** le retour du fameux prof d'anglais en images de synthèses, avec animations et voix digitalisées sur S Blaster. Géniaaal...
🖫.E003.**ESPAGNOL** apprentissage de l'espagnol.
🖫.E008.**CONSTRUCTEUR** Enseignement de la géométrie pour niveau 6ème et 3ème.
🖫.E015.**LOGIQUE** Puissant éditeur et simulateur de calculs booléen. Interface texte & VGA 256c.
🖫.E024.🪟.**SIMULAT** Création et simulation de circuit électronique logique. Interface superbe. Un must français.
🖫.E025.🪟.**WINCIRCUIT** Logiciel de tracé de circuit imprimé double face. Excellent pratique et de plus en français.



🖫.E010.**FILTRES** Calcul de filtres électronique, donne le schéma, la courbe de gain, etc. Très belle interface en VGA.
🖫.E023.🪟.**SATELLITES** Pour tout savoir sur les satellites, plus de 1100 réf., schémas des cartes, dates lancement, etc.
🖫.P007.**HYPASCAL** Cours pour apprendre le T Pascal.
🖫.E038.**LOOPING** Aide à la conception de modèles réduits.
🖫.C008.**DOMOTIC** Transforme votre micro en programmeur journalier, schémas et docs de la carte avec le soft.
🖫.E039.**SCOPE** Simulation d'un oscilloscope à mémoire sur PC , schémas et documentation de la carte avec le soft.
🖫.E055.**SOFTOPTIQUE** Permet la simulation interactive de systèmes optiques (lentilles, miroirs, diaphragmes...)
🖫.E016.**EDUC-BURO** Pour apprendre à taper des 10 doigts.
🖫.E014.**RADIO-FM** Retrouvez facilement votre station FM préférée, ses programmes, animateurs... + gestion composants.
🖫.E007.🪟.**WIN EDUC** 9 logiciels éducatif de maths destinés aux élèves de CM1 jusqu'à la 6ème.
🖫.E034.🪟.**WIN EDUC** Deuxième volume qui traite la géométrie, un logiciel agréable et performant.
🖫.E035.🪟.**WIN EDUC** volume qui traite les opérations, idéal pour les personnes niveau 5 ème ou préparant un CAP .
🖫.E013.🪟.**MINIMATH** Logiciel de tracé de courbes mathématiques (cartésiennes, paramétrées, polaires, calculs...).
🖫.E058.🪟.**POUTRES** Calcul de sections et surfaces sur poutres en acier et différents profils.
🖫.E060.**NEWTON** Calculs de la mécanique astronomique.
🖫.E064.**RESI** Calculs sur les résistances hors normes.
🖫.E065.**ASSISTANT Physique 2ème** Superbe éducatif pour les classes de seconde. (électricité & physique). Très bien.
🖫.U046.🪟.**TAXOGYRE** Permet une désinstallation automatique & complète des applications WINDOWS.
🖫.U063.**WINLOG** Contrôle les modifications des répertoires Windows et System, après chaque session WINDOWS.
🖫.U066.**TEMPSPC** Contrôle les activités de votre micro.
🖫.U075.**TEST IT 5.0** Infos sur votre config, tests de performance, très complet et pratique.
🖫.U024.**GENVIRUS** Générateur de virus, il teste l'efficacité des protections anti-virus de votre micro.
🖫.U034.**SHELLZIP** Permet une utilisation simple de PKZIP, contrôle à la souris, look T Vision. Livré avec PKZIP.
🖫.U044.**DISKVIEW** Traite les opérations disques et fichiers, un outil puissant pour bidouilleurs. Très très bien.

🖫.G100.**SCAN COLOR** Pour numériser des photos couleurs avec votre scanner Noir & Blanc et à l'aide de filtres (rouge, vert, bleu). **Génial !**
🖫.U011.**TRADUIT** Permet de traduire les logiciels de l'anglais vers le français, comprend un dico enrichissable.
🖫.U015.**PSFORMAT** Formateur en VGA et souris, permet d'augmenter la capacité des disquettes, **Ex** : 1,44 > 1,7 Mo.
🖫.U062.**SYMPADOS** Super menu look WIN mais pour DOS, très rapide, aide en ligne, gestion de la souris, etc.
🖫.U050.**PCTEXTE** Création facile de livres électronique, notices, manuels, catalogues...
🖫.U055.🪟.**VIRUS-HELP** Pour tout savoir sur les virus.
🖫.B059.🪟.**CVPERFECT** Edition facile de votre CV.
🖫.B010.**VIRGULE** Traitement de texte DOS par excellence...
🖫🖫.B075.🪟.**ISIFONE** Logiciel de suivi commercial.
🖫.B029.**AUTOS** Gestion complète d'un parc automobile.
🖫.B049.**DEVIS** Conception rapide de devis pour le bâtiment.
🖫.B062.🪟.**TELECARTES** Gestion de vos télécartes.
🖫.B063.🪟.**PHILATEL** Gestion des timbres postaux.
🖫.B009.🪟.**EURO-VIDEO** Gestion de vidéocassettes.
🖫.B068/1.🪟.**EURO-ORGANISER** Un superbe organiseur multimédia. Nombreuses fonctions possibles.
🖫.B068/2.🪟.**EURO-COMPTE** Gestion rigoureuse de vos comptes bancaires sous WIN, avec interface très pro.
🖫.B002/b.🪟.**GESTPROF** Logiciel idéal pour enseignants, gestion de notes élèves, bilans.
🖫.B019.**ASSOCIATIONS** Spécial gestion d'associations.
🖫.B069.🪟.**JVBASE** Créez vos bases de données, gère les fichiers Dbase & Access, très bien et indispensable.
🖫.M029.**RUFUS** Editeur de musique FM 9 voies, 256c, 20736 notes, 100 instruments, B à rythmes, très bien.
🖫.M013.🪟.**GUIGNOLS** Voix des guignols de l'info (Wav)
🖫.M027.🪟.**VISITEURS** Voix du film les visiteurs (Wav)
🖫🖫.G090.🪟.**PHOTOSTAT** Créez vos diaporamas, jusqu'à 100 images avec sons associés sur Sound Blaster.
🖫.G019.🪟.**IMAGE VIEW** traitement et effets spéciaux sur les images 256 N de gris. Très bien.
🖫.G014.**FLC** Réalisation de présentations en 256c, zoom, 3D
🖫.J007.🪟.**SCRABBLE** Interface en VGA & souris.
🖫.J028.**MOTS** permet de résoudre des grilles de mots fléchés ou croisés, comprend une base de données de 900 mots.
🖫.J111.**INCOGNITO** A la fois un jeu d'aventure et d'action, un jeu bien de chez nous, à ne pas manquer. Supeeer !!!
🖫.D036.🪟.**TURBO TURF** Puissant logiciel pour le tiercé, dispose de 15 méthodes bénéficiaires toutes prêtes, gère le 2/4.
🖫.D022.**PRENOM** Que révèle votre prénom?.
🖫.D031.🪟.**JE BOIS, JE MANGE** Vous aide à équilibrer vos repas, calculer votre poids idéal, donne des informations sur les vitamines, graphiques, 200 recettes de cuisine.
🖫.JW014.🪟.**ICARE** Jeux d'Othello pour WIN 3.1 et 95.
🖫.J022.**CARTES** Compilation de jeux de cartes et réflexion.
🖫🖫.D009.🪟.**ASTRO-WORLD** Logiciel professionnel d'astrologie, donne votre thème astral sur 25 pages...
🖫.D025.🪟.**LOTO PLUS 4.0** Améliorez vos chances au loto avec ce soft performant, liste des tirages depuis la création.
🖫.B025.🪟.**1N2 FOOT** Aide pour le LOTO Sportif et Foot.
🖫.J080.🪟.**DAMES** Beaux jeux de dames pour Dos & WIN.
🖫.J081.**MONOPOLY** Le fameux jeu de société sur micro.
🖫.D014.**NUMEROLOGIE** Logiciel de numérologie.
🖫.D043.🪟.**ASTROMART** Calcul de données astrologiques.
🖫.D037.🪟.**1N2 SYSTEM** pour le LOTO Sportif, permet des multiples totalement impossibles avec un bulletin simple.
🖫.D045.🪟.**WBOURSE** Pour suivre l'évolution des cours, capture automatique sur 4 serveurs, très complet.
🖫.P030.**ULTIMAN'S GUI** Librairie de programmation pour Borland C++. Possède de nombreuses fonctions graphiques.
🖫.J102.**TAROT 2000** Jeu du tarot sur votre ordinateur.
🖫.P023.**EVENTS** + de 47 fonctions souris en T Pascal.
🖫.P016.**WBLIB** 120 fonctions et routines pour Qbasic 4. à 5.
🖫.P031.**KIT 1.0** Idéal pour vos débuts en C/C++.
🖫.P033.**CAPMAN** Prise de mesures par le port jeux du PC.
🖫.P006.**GENECRAN** Trois générateurs d'écrans textes pour T Basic & T Pascal, gagnez du temps dans vos créations.

🖫.P025.**GEIASM** Pour vos débuts en assembleur avec aide.
🖫.P038 **ICON & SPRITES** éditeur de sprites 256c pour le C.
🖫.D046.🪟.**KENOSTAT** Permet d'analyser les tirages du KENO, un logiciel performant et simple d'utilisation.
🖫🖫.D034.🪟.**SHOOT 2** Gestion complète de championnats de football, hyper complet, recherche, graphiques, etc.
🖫.U078.**PCCONFIG** Donne des informations détaillées sur la configuration de votre PC. (CPU, C Vidéo, etc).
🖫.B076.🪟.**WCARNOTE** Gestion de notes pour enseignants
🖫.B057.🪟.**WORKSHEET** Gestion d'un parc informatique.
🖫🖫.E067.🪟.**WINDUS** Superbe logiciel d'apprentissage du dessin technique. A essayer absolument...
🖫.J090.**RAD** Jeu d'action et réflexion, votre mission est de détruire des containers radio-actifs à l'aide d'un robot.
🖫.U080.**VGSCAP** captures d'écrans sous DOS / WINDOWS.
🖫.P004.**ANIMAGE** routines en T Pascal pour l'animation.
🖫.J105.**BRIDGE** Version DOS & WINDOWS. (2 jeux)
🖫.M030.🪟.**GUITAR STUDIO** Pour visualiser / imprimer sur le manche d'une guitare + de 300 accords / 100 gammes.
🖫.C015.🪟.**NET PHONE** Calcul en temps réel vos communications téléphoniques et en garde une trace dans un fichier.
🖫.C016.🪟.**PHONE EXPERT** Gestion de communications Itinéris, coût, détails, etc... Très bien pour les économies.
🖫.U086.🪟.**DLL DETECTIVE** Pour mettre de l'ordre dans les DLL inutiles de WINDOWS, et gagner de l'espace disque.
🖫.U083.**PC-FAX** Recevez à l'aide d'un récepteur BLU les cartes faxsimile radio (météo, photos de presse, etc).
🖫.U018.**CODEBAR** Impression facile de Code-Barre sur PC.
🖫.E040.**VECTOR** 3 programmes de dessin pour enfants.
🖫.J082.**MOTS CROISES** Pour créer vos grilles, nbs options.
🖫.J086.**SOS-MC** aide pour résoudre vos mots croisés.
🖫.D006.🪟.**GRAPHLOG** Etude de l'écriture d'une personne à l'aide d'un scanner et de votre PC.
🖫.D048.🪟.**CLOCKPUB** Horloge parlante, fonction alarmes.
🖫.D024.**TURF SOFT** gestion des courses de chevaux PMU.
🖫.B081.🪟.**CODUTIL** Recherche des villes et codes postaux, ajout, suppression, export, infos, carte de france, etc, logiciel très pratique et indispensable.
🖫.B085.🪟.**TRADINFO** Traducteur bilingue de la terminogie informatique dico 12000 termes évolutif.
🖫🖫.B083.🪟.**NOTES EXPERT** Gestion simple des classes, notes, élèves, destiné aux enseignants. Très bien.

CARTES MERES, MEMOIRES

Mémoire SIMM **4Mo 32 Bits**	**590 F**
Mémoire SIMM **8Mo 32 Bits**	**1050 F**
Mémoire SIMM **16Mo 32 Bits**	**2390 F**
PENTIUM Triton 256 Ko + **CPU 75**	**1910 F**
PENTIUM Triton 256 Ko + **CPU 100**	**2630 F**
PENTIUM Triton 256 Ko + **CPU 120**	**3010 F**
PENTIUM Triton 256 Ko + **CPU 133**	**3310 F**
PENTIUM Triton 256 Ko + **CPU 150**	**4060 F**
PENTIUM Triton 256 Ko + **CPU 166**	**5410 F**

CD-ROM X Interdit aux - 18 ans

Fantasmes à la carte avec Olivia	219 F
Fantasmes à la carte avec Andschanna	219 F
Fantasmes à la carte avec Elodie	219 F
Fantasmes à la carte avec Olivia & Elodie	219 F
Pulsions Interactives avec Olivia	179 F
Pulsions Interactive avec Andschanna	179 F
Pulsions Interactive avec Elodie	179 F
Pulsions Interactive Lesbiennes	179 F
Cumshot Spectacular (fellations)	179 F
Girls Who Suck Cock (anal)	179 F
Butt Hunt Spécial Amateurs anal	179 F
Plaisirs Solitaires Grosses Poitrines	179 F
Amazing Pénétrations	179 F
Désirs & Perversions Spécial Interdit	179 F

BON DE COMMANDE GEN 4 04/96

A expédier à New Soft B.P. 23 02430 GAUCHY Tel / Fax : 23.68.51.68

Nom.. Prénom..
Adresse..
Code Postal.. Ville..

Je règle ma commande par : ☐ chèque ☐ Mandat ☐ Contre remboursement : **Port + 40,00 Fr.**

Désignation *Je désire votre catalogue sur* ☐ *Disquette* ☐ *Papier*	**TOTAL**
....	
....	
....	
....	
PORT Disquettes & CD : 30 Fr. (ETRANGER & DOM TOM : + 25 Fr.) **PORT**	
PORT Matériel : 55 Fr. (Envoi en Colissimo) **TOTAL**	

18 Fr. la disquette 🖫 HD & 1 GRATUITE pour 6 commandées



DES **PRIX** DISCOUNT + LIVRAISON **48 H** CHRONO + ENCAISSEMENT **UNIQUEMENT** A L'EXPEDITION = Plus DE **3500** CLIENTS SATISFAITS

SI VOUS TROUVER MOINS CHER SUR

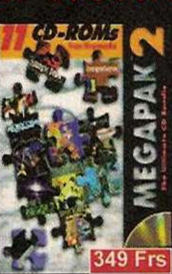
LES OFFRES EXCEPTIONNELLES : LES MEGAS COMPILS CYBERVISION


249 Frs

AD&D LEGEND SERIES
Compil regroupant eye of the beholder 1,2 et 3 , une des saga d'heroic fantasy (jeu de role) les plus aboutie du moment pour les fanatiques du genre : plus de 1000 heures de jeu. 6 personnages, 6 classes multiraces, graphismes en 3 D ; un vrai régal pour les puristes comme pour les débutants !!


369 Frs

AD&D COLLECTOR
Compil regroupant toute la série SSI a savoir : pool of radiance, curse of the Azure Bonds, Secret of Silver Blades, Champions of Krynn, Dark Queen of Krynn, Death Knights of Krynn, Gateway to the Savage Frontier, Treasures of the Savage Frontier et Pools of Darkness : 9 MEGA JEUX DE ROLE pour le prix d'1 !!


349 Frs

MEGAPAK N°2
Compil regroupant : JURASSIC PARK, Compuserve Starter, body Works Voyager, Sleepwalker, Return to Ringold, SHADOWLAND , Spectre, the psychotron, Jutland, Cyberplasm, et MICROCOSM :
11 jeux CDROM tous styles pour le prix d'1 !!


349 Frs

MEGAPAK N°3
Compil regroupant : Lemmings, MEGARACE, TFX,Vortex, cyclones, Jammit, DRAGON'S LAIR, NOVASTORM, REUNION, JOURNEY MAN PROJECT
12 jeux CDROM tous styles pour le prix d'1 !!


349 Frs

MEGAPAK N°3
Compil regroupant : PANZER GENERAL, Aegis, SPACE ACE, TORNADO, Empire Soccer, Savage Warriors, DAWN PATROL, Black Night, ORION CONSPIRACY, DRAGON LORE (2CD
11 jeux CDROM tous styles pour le prix d'1 !!


349 Frs

LUCASART SERIES
Compil regroupant : REBEL ASSAULT (Star Wars a domicile) DAY OF THE TENTACLE (Méga jeu d'aventure, STAR WARS, INDIANA JONES (jeu d'aventure génial) et SAM ET MAX HIT THE ROAD (Aventure hilarant)
6 jeux CDROM dont 3 jeu d'aventure pour le prix d'1 !!


249 Frs / 399 Frs

ACTION PAK
Compil regroupant : Terminal Velocity (shoot them up dément) WARCRAFT (jeu de statégie médiéval) et RISE OF THE TRIAD (Jeu à la doom).
3 SUPER JEU POUR LE PRIX D'1

COMPLETE CARRIER
La méga compil pour les fanatiques de Wargames : Tous les Carrier at War réunis dans un seul pak : plus de30 scénarios différents et un kit vous permettant de construire vos propres campagnes !!
3 SUPER JEU POUR LE PRIX D'1



CYBERVISION & SEXY CD OUVRENT
leur 1er MAGASIN
AU 37 RUE DE LAPPE ,PARIS 11 eme
METRO : BASTILLE



-10%

Pour le lancement du magasin ,
Sur présentation de cette revue, sur tous les CD ROM marqués d'un point rouge dans le magasin
(offre valable jusqu'au 30/04/96 dans la limite des stocks)

LES CD LES PLUS HOT AUX PRIX LES PLUS SOFT



329 Frs

SEXY CELEBRITY : + de 100 nouvelles stars, avec leur nom, se montrent nues au travers de 1500 photos de très grande qualité.



229 Frs

CELEBRITY NUDES + d'une centaines de stars se livrent à vous sans retenue. A ne pas manquer pour les amateurs de stars.



249 Frs

SEXY STAR : Les plus grands tops models (Cindy Craw ford, Mac Pherson, Seymor) dévoillent leurs charmes au travers de magnifiques photos .


349 Frs

CYBERXPERIENCE 4 CD rom, Images en Plein écran et musique d'enfer font de ce CD, entièrement en FRANCAIS, une des réalisations des plus aboutie.


229 Frs

VIRTUAL VALERY 2 : Un chef d'oeuvre du cybersex entièrement réalisé en image de synthèse qui en a fait le produit de l'année 1995.





369 Frs

LATEX : 2 CD ROM pour ce produit SM de très haute qualite : une réalisation parfaite dans un monde futuriste qui vous fera vibrer durant des heures.



449 Frs

WORLD OF SEX : Un méga pack de 10 CD avec ± de 15000 photos et 25 films pour plus de 30 heures de sexe à un super prix.


399 Frs

WORLD OF PINUPS Le must de l'érotisme à travers 6 CD et 17000 photos des plus belles filles du monde élevées au rang de stars.

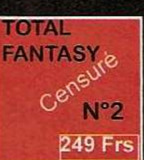

449 Frs

MEGA PACK X : 6 CD pour plus de 8 heures de vidéo hypers chaudes avec 6 films entiers dont 1 en 3D (lunettes fournies).



199 Frs

XX TOTAL FANTASY 1 3700 photos de qualité extrêmement chaudes classées par thème pour tous les goûts (avec Cindy).



249 Frs

XX TOTAL FANTASY 2 Plus de photos, plus de stars, et de sexe pour ce numéro 2 du meilleur CD ROM X photo du moment.


349 Frs

Virtual SEX SHOOT Une ile mystérieuse, une interactivité jamais atteinte, le tout en plein écran, Hyper!



289 Frs

SEYMORE BUTTS 2 Aidez Seymore à draguer , caméra à l'épaule les plus belles californiènes. Génial !



MEN IN MOTION Le plus intéractif des CD GAY. Des photos, de la vidéo, des jeux et beaucoup de surprise

Nombreux Autres CDROM GAY sur 3615 SXCD

Censuré

NOTRE SELECTION CLUB DES CD ROM X A PRIX HYPERS SYMPA



SEX & GAMES 10



SEX & GAMES 11



EXTREME GAIL



HOT LOVERS



PORN ASYLUM



NAUGHTY PUSSIES



HOT PIE



CLUB 69

CES CD ROM NE DONNENT PAS DROIT AUX CADEAUX

99 Frs l'un ou si vous souhaitez en acheter plusieurs : **89 F** l'unité pour 2,3 ou 4 CD achetés
79 F l'unité pour 5,6 CD achetés
69 F l'unité pour 7 ou 8 CD achetés

AXONE SHAREWARE
BP3
57145 WOUSTVILLER
Tél 87.98.14.20 - Fax 87.98.16.59

Programmeurs & concepteurs de shareware,contactez nous et proposez nous vos logiciels sharewares & freewares



EXPEDITION SOUS 24H*

16F TTC LA 💾 HD

JEUX DE REFLEXION / EDUCATIFS


CHESS HOUSER


CHECKMATE


FUZZY GOLF

1192 BOPPIN: Très beau jeu de réflexion animé, pas si facile!
1194 CHECKMATE:Excellent jeu de réflexion en français! A tester
1200 TUBES/TRUGGS: 2 très bons jeux. A essayer!
1203 XMAS CREEP./LEMMINGS NOEL: 2 versions de Lemmings
1213 VIRTUAL POOL/1994 POOL:2 superbes billards 2D & 3D
1216 SYNAPSE/BRIX: Casses-têtes diaboliques
1209 THOR(dos) /FOREST(95):2 Othello très puissants
1204 CHESS HOUSER: Avent/réflexion en 3D isométrique
1316 COMPIL JEUX DE CARTES 1 (B.Jack, Poker)
1318 COMPIL JEUX DE CARTES 2(Bridge,Reussite)
1321 COMPIL PUISSANCE 4 & 5 - OTHELLO
1329 COMPIL TETRIS: De très bons remakes de ce hit!
1332 BRICKLAYER/JEWELS: Compil Tétris sous windows
1343 CAPABLANCA/FANTAN/ESOPE:Casse têtes
1347 STRONG LINESLINE/SOLITAIRE: Très prenants
1179 QI CHECK:Testez votre QI...


COLORIAGE 1


JIGSAW


ASTROWORLD

1198 LA MALEDICTION DE THANAK:Aventure éducatif français
1314 LA FONTAINE:42 fables détaillées sur (nécess.ref 1293vbrun)
1350 JIGSAW:Apprenez leur les puzzles sur PC!! Très beau
1165 COLORIAGE 1:Album de coloriage :animaux afrique & préhis.
1166 COLORIAGE 2:pour jeunes enfants:objets divers & Noël
1167 COLORIAGE 3:Simple à utiliser: dessin libre & dinosaures
1168 COLORIAGE 4:les initie à utiliser:crayon magique & dauphins
1169 COLORIAGE 5:la souris et les : dessin libre et coloriage
1170 COLORIAGE 6:les éveille aux formes & couleurs: sous
1205 ASTRONOMIE 1:dont planétarium,horloge astronomiq.
1210 ASTRONOMIE 2:animation d'évènements astronomiques
1208 ASTROWORLD: T.bon prg d'astrologie!(horosc,maison,...)

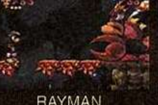
JEUX D'ARCADE/ACTION



SKUNNY



MARIO



RAYMAN


BLACK KNIGHT


PC RALLY


EXTREME PINBALL

1106 HALLOWEEN HARRY: sauvez les otages en jetpack
1109 ONE MUST FALL:combat de robots style Street Fighter
1107 DR RIPTIDE:anéantissez Dr.R. en sous-marin.Très beau
1111 SPEAR OF DESTINY:Echappez vous de la forteresse
1136 BRUTAL CHALLENGE:combat à mains nues/486-8Mo
1147 MYSTIC TOWER/B.Baldric:av/action en 3D isométrique
1153 DUKE NUKEM 2:éliminez les monstres dans 22 niveaux
1160 HOCUS POCUS:Retrouvez les boules de cristal
1164 JAZZ JACK RABBIT:du typeSonic sur Sega.Superbe!
1172 JAZZ J.RABBIT XMAS:idem à Noel sous la neige!!
1173 MARIO:Le clône de l'excellent Mario sur console!Très bon
1181 XATAX/GALACTIX: 2 excellents shoot'em up spatial
1186 TERMINAL VELOCITY:combat aérien 3D/486-8M
1191 HERETIC:tjrs en 3D, c'est le meilleur clone de Doom
1219 JILL OF JUNGLE/XARGON:2 bons jeux de plateau
1224 COMPIL CASSES BRIQUES:TRONIC, BIPBOP2,...
1287 SOCCER95: le seul bon jeu de foot en shareware!!

1230 EPIC PINBALL:LE Flipper de référence sur PC!
1231 EXTREME PINBALL: Très bon nouveau flipper !!
1234 RAPTOR:excellent shoot'em up vertical, très prenant
1239 TRAFFIC DEPARTMENT 2192:très bon jeu spatial
1245 WACKY WHEELS:superbe course de karting
1246 PC RALLY:Déjouez les pièges sournois de la route..
1248 MONSTER BASH:retrouvez votre chiens dans un cimetière
1251 BREAK FREE/PACMINATOR:un casse briques en 3D !!
1254 CANNON FODDER:menez une patrouille au combat
1257 DEPTH DWELLER:clône de Doom. En 3D, bien
1302 VINYL GODDES ...: Superbe jeux de plateformes, homogène
1277 TYRIAN: Très bon jeu shoot'em up
1286 BRETHHUL:Hockey sur glace réaliste & très rapide
1289 HARDBALL:Baseball très attrayant.
1262 RADIX: Action/avent. 3D,le meilleur clone de DOOM
1335 BLACK KNIGHT:Simulateur de vol sidérant de réalisme
1339 BEEBOP: Très bon casse brique sous Windows


F 18


TERMINAL VELOCITY DELVION




TUBULAR WORLD VINYL GODDESS JAZZ JACK RABBIT DR RIPTIDE

1103 FUZZY GOLF:Superbe mini-golf. Très original
1228 TZ GOLF:Très beau minigolf sous Windows
1298 ZONE 66:Combats aériens. Intéressant et difficile
1141 BC RACERS:Belle course de sidecar préhistorique
1142 ROAD HOG: course automobile originale & variée
1300 NITEMARE 3D:Déambulez dans un univers 3D
1334 F18:Jeu de combat aérien rapide & sons réalistes
1128 MEGAMAN X:Jeu de plateforme très agréable. Bien!
1260 DESCENT: T.bon jeu style DOOM,aux cdes d'une navette...

1110 HIGHWAY HUNTER:Course poursuite sur l'autoroute
1130 SKUNNY KART: Course de kart avec l'écureuil Skunny. Bien!
1116 SKUNNY DESERT RAID:l'écureuil dans un combat aérien
1119 SKUNNY WILD WEST:puis au Far West.Tjrs aussi bon
1124 SKUNNY BACK FOREST:et dans une forêt.bien
1126 SKUNNY SAVE PIZZAS:en Grèce antique,pour les enfant
1127 SKUNNY:Exceptionnel, un must, à essayer!486/8Mo
1114 RAYMAN:Superbe jeu de plateforme! Original,un must!!
1237 TUBULAR WORLD:Shoot'em up horizontal très sympa

UTILITAIRES/CHARME, DESIR & PERVERSION


SIMULAT

AX PHOTOBANK


PAINT SHOP PRO


LINGERIE 3


BAIN




LINGERIE1

MANGAS




1278 WINZIP6.0 3.1&WZip6.0 95:Très bon shell zip, arj,lha,...
1290 COMPIL COMPACTEUR:PKZIP, ARJ,LHA
1293 VBRUN100,200,300:runtime .DLL pour prg en Visual Basic
1320 ANTIVIRUS THUNDER-BYTE & FPROT: Sécurisez votre PC!
1269 VISUAL PLAYER:Playeur musique .mod + nbx .mod
1236 DESKTOP COMPIL 1:Dashbarr, économis. d'écrans,...
1255 DESKTOP COMPIL 2:Outils pour HD & D7,gestion fichiers.
1233 PAINT SHOP PRO:Le meilleur soft shareware du moment pour le traitement & la retouche d'images.Très complet!
1336 AX PHOTOBANK & AX-VIEW:Gestionnaires d'images
1345 VIEWER D'IMAGES:Les meilleurs visualiseurs d'images
1295 SIMULAT V1.0: Simulation logique électronique puissant.
1291 PIA-PCB: implantez & autoroutez vos circuits imprimés SF.
1281 OUTILS VB1: Graph. Viewer, adv disk library, Kalendar .VBX
1282 OUTILS VB2:nbx .VBX barr d'icones, jauge, graph à onglets
1283 OUTILS VB3:creat° d'etats, 850 routines & VB Tip&Tricks 95
1284 OUTILS VB4: évitez de réinventer la roue:.Vbx Backup, lha,..
1292 CODES POSTAUX:B.de données des 33000 Villes + CP franç.
1296 PC CONFIG:Testez & diagnostiquez votre PC(bench, irq,cpu..)
1240 PAPER TRAIL:Convertit un .HLP en fich. texte +image(word)
1241 HELLP:macro Word 2 ou 6 pour créer des aides .HLP facile !
1268 WINIMAGE2.2: copiez, comparez & formattez vos disks 3.5"

HARD

1366 MANGAS X 6:Ces 4 disquettes sont plus
1367 MANGAS X 7: osées, et par conséquent à ne
1368 MANGAS X 8: pas mettre entre toutes les mains!
1369 MANGAS X 9: La perversion à la japonaise...
1360 MANGAS N&B 1: De très chauds mangas N&B (Clip-art)
1396 ASIAN GIRLS X 1: Femmes asiatiques délicieuses
1397 BLACK GIRLS X 1 : Elles vous dévoilent tout!
1370 LINGERIE X 1: Découvrez les charmes les plus
1399 LINGERIE X 2: intimes de nombreuses créatures
1400 LINGERIE X 3 : de rêve. Sans aucun tabou. elles ne vous
1401 LINGERIE X 4: cachent aucune parcelle de leur
1402 LINGERIE X 5 : superbe anatomie. Craquant à souhait !
1403 ROMAN PHOTO X: Toute une histoire en 37 photos!
1371 CUIR & VINYL X 1: ... tenues spéciales pour plaisirs spéciaux!
1372 S.M. X 1:les connaisseurs apprécieront. d'autres découvriront
1373 2 FILLES X 1: Regardez les se dévorer entre elles,
1378 2 FILLES X 2: avec passion et sans aucun tabou: quelles
1379 2 FILLES X 3: félines ...
1374 DOUCHE&BAIN: Les plaisirs humides dévoilés...
1375 LISSES 1: Lisses ? Peau lisse? Rasée?? ..Toutes !!
1377 LISSES 2: Toutes aussi attrayantes que Lisses 1!!
1376 PERCING: a des endroits très ... inhabituels! A voir!

SOFT

1381 LINGERIE 1: De superbes
1382 LINGERIE 2 :créatures peu
1383 LINGERIE 3 : vétues : raffinement
1384 LINGERIE 4 : et esthétisme dans
1389 LINGERIE 5 : cette très belle
1398 LINGERIE 6 : compilation.
1387 NUES 1 : De ravissantes femmes
1388 NUES 2 : en tenue d'Eve!
1391 GROS LOLOS 1: Surprenant !
1392 GROS LOLOS 2: Etourdissant !
1393 GROS LOLOS 3: Les plus gros !!!!! Jusqu'où iront-elles ?
1385 BLACK GIRLS 1: Beautés noires
1386 BLACK GIRLS 2 : Encore plus belles !
1390 ASIAN GIRLS 1:De jolies asiatiques
1995 ASIAN GIRLS 2 : s'offrent à vous!
1361 MANGAS 1:Une collection de
1362 MANGAS 2:superbes mangas.
1363 MANGAS 3:softs, nombreuses
1364 MANGAS 4:images par disquette,
1365 MANGAS 5:un magnifique spectacle!



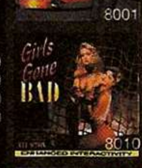


CD-ROM PC/MAC POUR ADULTES
(sur PC, nécessite Windows)

INTERACTIFS	TTC
8000 NIGHTWATCH INTERACTIVE 1(M/P)	239.00
8001 VIRTUALLY YOURS (MAC/PC)	239.00
8002 MIND TEAZZER (MAC/PC)	229.00
8003 FANTASIES INTERACTIVE (MAC/PC)	199.00
SELECTIONS	
8005 MYSTIQUE OF ORIENT 1(MAC/PC)	199.00
8006 BLONDE JUSTICE (MAC/PC)	199.00
8007 GIRLS DOING GIRLS 1(MAC/PC)	209,00
8008 BEST OF VIVID (MAC/PC)	219,00
8009 SAFE SEX - A GAY MAN'S GUIDE (M/P)	189,00
8010 GIRLS GONE BAD (PC uniquement)	209,00
8011 BIG BUST BABES (PC uniquement)	149,00
8012 HOT WIRED (PC uniquement)	169,00
PHOTOS	
8013 HIGH VOLUME NUDES (MAC/PC)	209,00
8014 ASIAN PALATE (MAC/PC)	179,00
8015 BIKER BABES (MAC/PC)	229,00
8016 GIRLS OF VIVID 1 (MAC/PC)	189,00



8001



8010



8011



8012

AXONE SHAREWARE VOUS PRESENTE UNE SELECTION DES MEILLEURS LOGICIELS PC EN LIBRE ESSAI ET CD ROM DE CHARME
Tous les logiciels ont été testés en vue de leur sélection, sans virus connu

BON DE COMMANDE à retourner accompagné de votre réglement à
AXONE SHAREWARE sarl - BP 3 - 57145 WOUSTVILLER - Tel 87981420 - Fax 87981659
GEN4 04/96

Nom:
Prénom:
Adresse:
Code Postal:
Ville:
Reglement par
- ❑ Cheque
- ❑ Mandat
- ❑ Contre remb. (+40F)

Vente uniquement par correspondance

Les logiciels 'CHARME & X' sont réservées aux plus de 18 ans.
Je certifie être majeur :

Signature

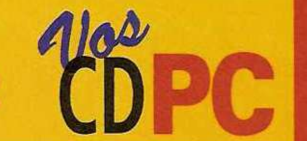
Références	Qtité ou nb 💾	Prix
Frais de port et emballage		+18F
C.R.:+40F / CEE & DOM-TOM:+25F		
💾=16F,💾💾=32F,...	TOTAL :	



vos commandes au :

(1) 42 29 32 32

tous nos prix sont TTC dans la limite des stocks disponibles.



PORT GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE

NOUVEAUTÉES

BIGSHARE - 32 BITS
1er Trimestre 96



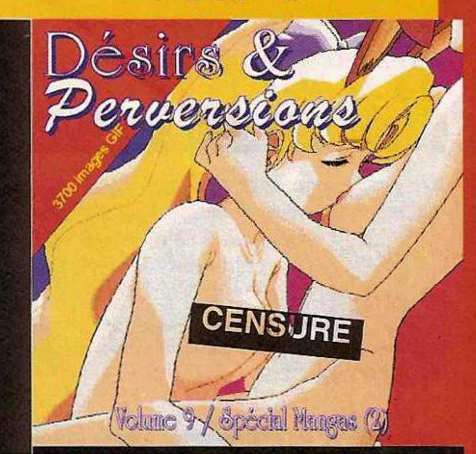
600 Mo de Sharewares 32 bits pour Windoows 95
89 Fttc

INTERNET INTERDIT LA REVANCHE !!



Des MILLIERS ! de nouveaux fichiers
190 Fttc

DÉSIRS ET PERVERSIONS Vol. 9



3700 Nouvelles images Mangas INÉDITES !
180 Fttc



Désirs & Perversions Vol. 8
Special "amateurs et voyeurs"
180 Fttc



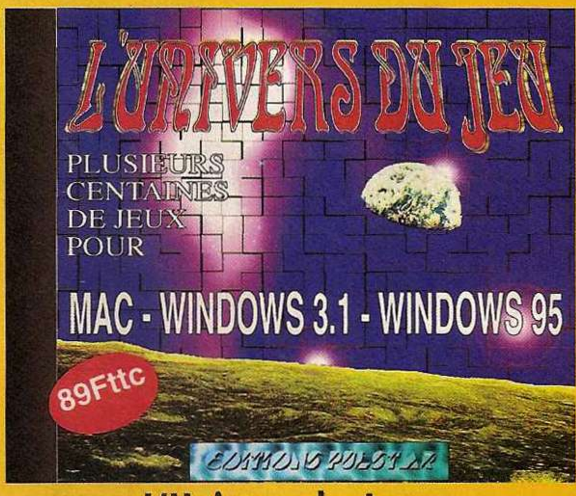
Désirs & Perversions Vol. 7
Special "images interdites"
180 Fttc

ollection KISS plus de 900 PHOTOS par volume pour 99 FTTC



io & More 9 F — S.M. Special 99 F — Sexy Special 99 F — Blow-Job Special 99 F — More Lesbos 99 F

ust & Tits F — Couple Games 99 F — Lingerie 99 F — Sodo Special 99 F — Cuir & Vinyl 99 F



L'Univers du Jeux
600 Mo de jeux rien que du jeux

BON DE COMMANDE

CD Stock lun-sam : 9h30/13h30-14h30/19h30
114, rue Legendre 75017 Paris

vous pouvez passer vos commandes par tél. (1) 42 29 32 32, fax : (1) 42 29 32 35

Adresse de livraison
Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : .... Ville : ....

Adresse de livraison
Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : .... Ville : ....

Titre	Prix total TTC
+ Port	0 F
Total	

Je règle par :
❑ Chèque. ❑ Contre-Remboursement
❑ Carte Bancaire
CB. N° ..../..../..../....
Expire le ..../....

Date et signature :

❑ Je désire une facture.

LIVRAISON SOUS 72 H
envoi en recommandé colissimo dans toute la France.

MODES DE RÉGLEMENT
carte bleue, contre-remboursement, chèque, mandat.

PROCHAIN NUMÉRO...

Ce mois-ci, c'est une page Next un peu différente que nous vous proposons puisqu'elle inclue un tableau d'Electre Multimédia qui réalise pour nous un classement représentatif, puisque calculé d'après les chiffres de nombreux revendeurs, des plus grosses ventes de logiciels ludique.

CHRONICLES OF THE SWORD

Un jeu d'aventure signé Psygnosis. Vous allez incarner Sir Gwain, jeune chevalier sur le point de devenir Chevalier de la Table Ronde. Inutile de vous dire que pour entrer dans ce cercle fermé, le piston n'est pas de mise. Vous devrez donc accomplir un certain nombre de missions tout en évitant les sombres machinations de Morgane (ah, les gonzesses...).



CONQUEST OF THE NEW WORLD

Nous avons découvert la première mouture de ce petit bijou avec vous, il y a deux mois à peine. Un coup de fil de dernière minute nous apprend que nous allons le recevoir incessament sous peu. Vous avez donc toutes les chances (et nous aussi) de découvrir en test le mois prochain ce qui s'annonce comme étant un Colonization top niveau qui risque de faire pas mal de pages... Enfin ne nous avançons pas trop.



Palmarès des meilleures ventes du mois de mars *Electre Multimédia*

Rang	Nombre de mois	TITRE	ÉDITEUR(S)	Classement du mois précédent	Évolution	Meilleur classement
1	(1)	Les Guignols de l'Info	Canal+ Multimédia	-	-	1
2	(1)	Myst	Broderbund Software	-	-	2
3	(3)	The Need For Speed	Electronic Arts	4	↗	3
4	(2)	Wing Commander III	Origin	-	-	4
5	(3)	Phantasmagoria	Coktel Vision	1	↘	1
6	(3)	Flight Simulator 5.1	Microsoft	6	→	6
7	(2)	Fury³	Microsoft	12	↗	7
8	(2)	Warcraft	Interplay	3	↘	3
9	(3)	Command & Conquer	Virgin I.E.	2	↘	2
10	(2)	EF 2000 (Euro Fighter)	Ocean	9	↘	9
11	(3)	Fifa 96	Electronic Arts	10	↘	10
12	(1)	DestructionDerby	Sony	-	-	12

Génération 4
5-7 rue Raspail
93108 Montreuil Cedex - France
Tél. : (16 1)49 88 63 63 - Fax : (16 1) 49 88 63 64
Minitel : 3615 GEN4

Rédaction
Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisard.
Rédacteur en chef : Olivier Canou.
Directeur de l'information : Didier Latil.
Secrétaire de rédaction : Julio Ballester.
Rédacteurs : Éric Ernaux, Frédéric Marié, Oliver Rogé.
Ont participé à ce numéro : Duong, Arnaud Gadal, Luc Santiago Rodriguez.
Illustrateur : Bill B.
Directrice artistique : Carole Toulotte.
Maquette : Fréderic « Twin Ducat' » Cauchy.

Abonnements
11 numéros. France : 290 F, DOM-TOM et étranger : 370 F.
Service Abonnement :
36 rue de Picpus - 75012 - Paris France.
Tél. : (16 1) 43 42 00 60.

Diffusion - Ventes
Olivier Le Potvin - (16 1) 49 88 63 75,
(reservé aux dépositaires de presse).

Fabrication
Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffé, assisté de Isabelle Dubuc.
Chef de fabrication : Nadine Debard.
Responsable PAO : Fréderic Levesque.

Multimédia
Conception : Claude Flammia, Éric Lebette.

Online
Directeur de l'information : Franck Ladoire (*fladoire@pressimage.fr*).

Administration
Directeur financier : Stéphanie Campion.
Contrôleur de gestion : Leila Aithabib.
Comptabilité fournisseurs : Patrick Vendendriessche.
Comptabilité clients : Stéphane Boussard.
Juridique : Françoise Linossier.

Marketing
Responsable : Christine de Gandt.
Marketing direct : Nicolas Gozlan.

Communication - Relations extérieures
Judy Curtis (*jjc@pressimage.fr*).

Publicité
l'Press - 67 rue Robespierre
93558 - Montreuil Cedex - France.
Tél. : (16 1) 48 59 13 14 - Fax : (16 1) 48 59 01 60.
Directeur Développement division « Home » : Antoine Harmel.

Directeurs de la publicité :
• Constructeurs : Béatrice Cuvelier, assisté de Mireille Mugneret.
• Distribution : Stefan Riesser, assisté de Anne Giudicelli.
• Éditeurs : Philippe Daniloff, assisté de Katia Rouxel.
• International : Béatrice Cuvelier.

Représentants internationaux

• États-Unis :
Huson European Media LLC - Ralph Lockwood
Pruneyard Towers, 1901 South Bascom Avenue, Suite 630
Campbell, CA 95008 - USA.
Tél. : 19 1 (408) 879 6666 - Fax : 19 1 (408) 879 6669.

• Angleterre - Irlande - Allemagne :
Huson European Media
Gerry Rhoades-Brown / James Clayson
10/11, The Green Business Centre, The Causeway,
Staines, Middlesex - TW18 3AL - Angleterre,
Tél. : 19 44 1784 469 900 - Fax : 19 44 1784 469 996.

Direction Éditoriale
Directeur de la publication et des rédactions :
Godefroy Giudicelli.
Directeur délégué : Patrick André.
Assistante de direction : Virginie Guyard.

GENERATION 4 est une publication de Pressimage. Principaux associés : Pressimage, Philippe Giudicelli, Godefroy Giudicelli.
Siège: 5-7 rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex - France.

Commission paritaire :

N° 69731 - ISSN 09878700X - Dépôt légal 2ème trimestre 1996.

HOT-LINE CD

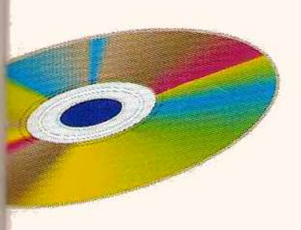
Pour tout problème concernant vos CD de démos défectueux, contactez notre hot-line au 16 (1) 49 88 63 90 ou 16 (1) 49 88 63 70.

La rédaction ne prend en aucun cas les demandes de solutions de jeux par téléphone.



L'image • le son • la micro • l'électroménager









ELECTRONIC ARTS

STORM
• Entièrement sous l'eau, ce jeu d'action-aventure vous ravira par la beauté de ses décors.



SONY PSYGNOSIS

CHRONICLE OF THIS WORLD
• Dans ce jeu d'aventure entièrement en français, vous êtes plongés dans l'univers du roi Arthur.



ACCLAIM

BAD MOJO
• Incarnez le plus misérable et repoussant des insectes : le cafard. A vous de jouer.





LOOKING GLASS

TERRA NOVA
• Une simulation de combat terrestre magnifique d'une grande profondeur tactique.



CORE DESIGN

SHELLSHOCK
• Membre d'une troupe de mercenaires d'élite, combattez vos ennemis en 3D!



BLIZZARD

WARCRAFT 2 VF
• Enfin intégralement en français, ce jeu de stratégie doit impérativement faire partie de votre logistique.





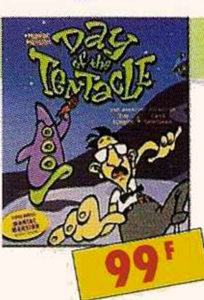
MICROSOFT

FURY 3



LUCAS

DAY OF TENTACULE



SIERRA

POLICE QUEST 4 VF



Fans de logiciels la Carte Microshop est faite pour vous.





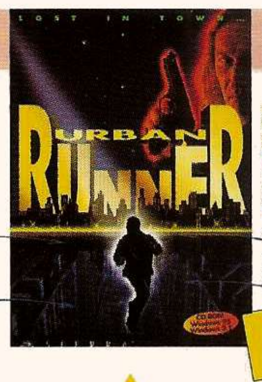


SIERRA
URBAN RUNNER





• Plongez au cœur d'un polar bien réel, une descente en eau trouble, un suspense à couper le souffle.
• Premier vrai jeu d'aventure intégralement en vidéo plein écran, Urban Runner est un thriller haletant dans lequel vous devrez faire preuve d'astuce et de perspicacité.





• Ergonomie intuitive.
• 4 mois de tournage, 25 acteurs.

449 F



• Vidéo en SVGA 32 000 couleurs.
• Effets spéciaux cinématographiques.



"Boulanger sur Internet"



http : //WWW.CALVACOM.FR/BOULANGER/

3615 BOULANGER

1,29 F/mn

BETHUNE • BOULOGNE St Martin • CALAIS • CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE Grande-Synthe • ENGLOS • LEERS • LENS Vendin-Le-Vieil • LILLE
NOYELLES-GODAULT • RONCQ • VALENCIENNES Petite-Forêt - • VILLENEUVE D'ASCQ • AULNAY-SOUS-BOIS • MELUN Cesson • MONTIGNY LES CORMEILLES
FONTENAY-SOUS-BOIS • PLAISIR • BORDEAUX Le Lac • BORDEAUX Merignac • LE MANS La Chapelle St Aubin • LE MANS • NANTES Rezé
NANTES Atlantis • NANTES Paridis • MANTES Buchelay • NIORT • St BRIEUC • St EMILION Libourne • TOULOUSE Portet s/Garonne • VANNES Ploeren
AVIGNON Le Pontet • GRENOBLE Echirolles • GRENOBLE St Egrève • LYON Limonest • LYON St Priest • NIMES • ROANNE


CYBERIA²™
«RESURRECTION»
Après 5 ans d'hibernation cryogénique, il est temps de vous poser quelques questions.
Que vous est-il arrivé après votre fusion avec l'entité Cyberia, la destruction de GEO et FWA William Devlin et votre retour en catastrophe sur la Terre ? Qui est le mystérieux docteur Corbin ?
Pour trouver les réponses à toutes ces questions vous devrez entreprendre un périple éprouvant, livrer des batailles explosives, résoudre des énigmes démentes et vous livrer à des corps à corps sans merci... et surtout garder votre sang froid.
3615 VIRGIN GAMES
PC CD-Rom
Virgin
INTERACTIVE entertainment
233, rue de la Croix Nivert 75015 Paris
HOT LINE : (1) 53 68 10 00
FAX : (1) 53 68 10 01
XATRIX
1995. Xatrix Entertainment. All right reserved.
Cyburia is a trademark of Xatrix Entertainment.